
La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.
CD-ROM magazine
En colaboración con CD-ROM Today U.S.A.
975 Ptas.
Los grandes del soft hablan claro
EL HARDWARE DE HOY, EL SOFTWARE DEL MAÑANA
CON MÁS DE 50 CDs COMENTADOS
A examen
Las mejores guías multimedia de películas
OS/2 WARP: ¿Preparado para el éxito?
Power Mac: La verdad detrás del boom
00001
8 426239 020039
HOBBY PRESS

La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.



AÑO I - Número 1 - Marzo 1995



Los grandes del software de entretenimiento opinan del futuro de la industria.

SECCIONES

OPINIÓN

ESTE MES

Artículo de Portada

Tecnología

Software



Protagonistas

EL CD-ROM

WINDOWS-MAC-MS DOS

ANÁLISIS

***Wolf,** un simulador muy innovador.* *pag. 92*

pag. 106 ***Ozzie's World,** un desarrollo puramente educativo.*

EL CD-ROM contiene...

EDUCATIVOS

Peter and the Wolf, The Treasure Hunt, DK Multimedia for Windows, The Learning Company Sampler.

Thumbelina
El gran programa de una niña diminuta.

ENTRETENIMIENTO

The Fortress of Dr. Radiaki, Drug Wars, Klik & Play.

Creature Shock
Terror en la pantalla.

MULTIMEDIA



Curio Strip, Sources of Faith.

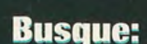
Playboy Interviews
Más que imágenes.

CREATIVIDAD

JASC MediaCenter, Paper Planes, GIF Gallery, PhotoDex.

Paint Shop Pro
Diseño gráfico.





Busque:



En EL CD-ROM
Este símbolo indica la relación entre el contenido de la revista y el de nuestro CD-ROM.

BIENVENIDOS *a* EL CD-ROM



En esta primera aparición de nuestro CD-ROM, ofrecemos una magnífica combinación de demos interactivas, previews, documentos y programas shareware. Preste especial atención a la sección de Entretenimiento educativo, que incluye demos de algunos magníficos programas concebidos para aprender de forma amena. También queremos recordarle que estamos abiertos a sus opiniones y que, durante los próximos meses, EL CD-ROM seguirá perfeccionándose, incorporando las distintas sugerencias que recibamos de nuestros lectores. Así que, explore todos sus rincones y asegúrese de probar todos los productos. Contamos con sus aportaciones.

Instalación rápida para los usuarios de PC

1. Pinche con el ratón la opción Archivo en el Administrador de Programas de Windows y seleccione Ejecutar. En esta ventana, seleccione Examinar y sitúese en el directorio que su unidad de CD-ROM tenga asignada (normalmente D: o E:).
2. Seleccione INSTALL.EXE y pinche con el ratón en el botón de Aceptar.
3. Esto instalará el programa menú de EL CD-ROM y creará un nuevo icono en un grupo de programas llamado CD-ROM Magazine.
4. Haga un doble click en este nuevo icono del CD-ROM para ejecutar el menú. Nota: una vez instalado, este icono puede servirle para utilizar futuras ediciones de EL CD-ROM.

Requerimientos del sistema para utilizar EL CD-ROM

Necesitará como mínimo un ordenador PC IBM/ Tandy u otro compatible al ciento por ciento, con un procesador 386 SX, una tarjeta gráfica SVGA (640 x 480 de 256 colores), 4 megas de memoria y una tarjeta de sonido compatible con Windows.

CD-ROM Magazine EL CD-ROM #1

La revista Multimedia de PC y Mac Nº 1 en U.S.A.

CD-ROM magazine

LA ESCUELA ELECTRONICA
Programas para revivir la aventura de aprender

TODO TRABAJO SIN OCIO
Cierre la hoja de cálculo y diviértase un poco

COMO UNA FOTOGRAFIA
Una habitación oscura sin la luz roja

BIBLIOTECA DIGITAL
Documentos históricos sobre la historia de EE. UU.

JOYAS DEL SHAREWARE
Tesoros sin descubrir

Entretenimiento Educativo

DK Multimedia Sampler
The Treasure Hunt
The Learning Company Sampler
Thumbelina
Peter and the Wolf

Enrolese con el capitán Mouse y su tripulación del pirata Barleycorn en su más reciente aventura. Pulse el botón EJECUTAR para iniciar el programa.
Debido a algunos conflictos detectados con la paleta de colores, si no puede ejecutar el programa correctamente, también puede ejecutarlo desde el administrador de archivos (\treasure\treasure.exe).

EJECUTAR LEE ME INSTALAR AYUDA SALIR

Pinche en el logotipo para obtener más información sobre EL CD-ROM.

Pinche en cada uno de los programas que quiera ejecutar.

Haga un click sobre el icono del CD para seleccionar un apartado.

Cada demo tiene una pequeña información sobre su contenido.

Sólo para los usuarios de DOS: la mayoría de los programas de EL CD-ROM trabajan bajo Windows. No obstante, existen algunos excelentes juegos para DOS en este número que deben ejecutarse desde el programa menú del DOS. Consulte el programa menú de Windows para más información.

Para los usuarios de Windows: tenga en cuenta que el programa menú de Windows está mejor adaptado para ejecutarlo en una tarjeta gráfica SVGA que para una VGA, u otra tarjeta gráfica inferior. Si dispone de una tarjeta VGA, el menú funcionará normalmente, pero no mostrará todos los colores ni algunas de las líneas de los cuadros de diálogo que forman parte del sistema.

ICONOS

Cuando están resaltados, estos iconos tienen las siguientes funciones:
EJECUTAR: haga un click en este icono para iniciar, o ejecutar, cada programa.
LÉEME: seleccione este icono para obtener información adicional.
INSTALAR: seleccione esta opción para instalar un programa.
AYUDA: este icono proporciona información sobre la utilización del menú.
SALIR: si selecciona este icono, volverá al administrador de programas de Windows.

Instalación Rápida para los usuarios de Mac

1. El CD-ROM utiliza el conocido escritorio de Macintosh para visualizar su contenido.
2. Introduzca el CD-ROM en el lector. Espere a que aparezca el icono en pantalla y haga un click sobre él.
3. El contenido del Mac está organizado en carpetas jerárquicas.

Nota: muchos de los archivos de texto en EL CD-ROM son demasiado extensos para cargarlos con el Teach Text o en aplicaciones de extensión restringida, como es el caso de Claris Works. Pero pueden cargarse y visualizarse sin problemas en los principales procesadores de textos como MS Word o Nisus.

Requerimientos del sistema para utilizar EL CD-ROM

Se requiere como mínimo un ordenador Mac LC de 256 colores, sistema operativo 7, una unidad de CD-ROM y 4 megas de RAM.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO

Disponemos de un servicio técnico al que podrá hacer todo tipo de consultas sobre la instalación del CD-ROM y de los programas que contiene. Podrá ponerse en contacto con nosotros de lunes a viernes, de 4 a 8 de la tarde en el teléfono:

(91) 653 73 17

Le rogamos que, en la medida de lo posible, formule sus dudas frente al ordenador y con el CD-ROM que le dé problemas.

Sistemas







Thumbelina

Una niña que no superaba el tamaño de un dedo pulgar... Así nos presenta esta historia a la diminuta Thumbelina y a sus fantásticos amigos. Los más pequeños podrán escuchar la narración mientras siguen el texto escrito, al tiempo que disfrutarán de un sugerente fondo musical y de algunas sorpresas gráficas. Además, podrán acceder, en casi todas las escenas, a enigmas y a otra serie de juegos con una dificultad adecuada para estimular su creatividad. Si la respuesta que dan es incorrecta, se les animará a intentarlo de nuevo. El juego incluye ayuda en cada pantalla, independiente de la ayuda general del programa.
Nuestra demo presenta el primer cuento de Thumbelina, proporcionando una maravillosa introducción a este curioso título. Haga un click en el icono de instalar para cargar los archivos esenciales del programa en su disco duro, y creará un nuevo grupo de Windows con sus iconos correspondientes. De este modo estará listo para explorar el mundo de Thumbelina.



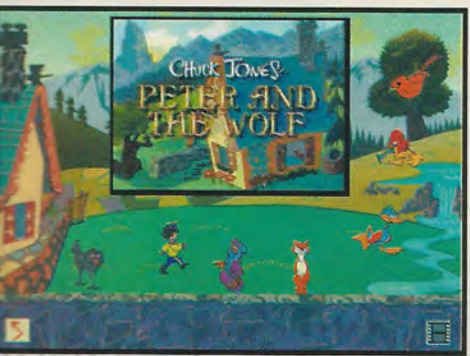
Tendrá a su alcance la historia de Thumbelina, con la voz de un narrador, con sólo hacer un click.



En el cuento descubrirá sorpresas como este rompecabezas que consiste en poner etiquetas a los animales correspondientes.

Peter and the Wolf

La narración musical de Peter and the Wolf, de Sergei Prokofiev, ha deleitado a niños de todas las edades durante años. Esta historia de la vida de un joven está enmarcada dentro de una imaginativa adaptación musical que resulta, a la vez, entretenida y educativa, y que ha servido en numerosas ocasiones para hacer una exposición didáctica de los instrumentos que componen una orquesta. Prokofiev logró retratar, de forma brillante, a los personajes principales de este cuento, asignando a cada uno un instrumento y un tema musical a su medida.
Esta nueva versión ha reunido a grandes talentos, entre los que cabe destacar al divertido Chuck Jones. Los que normalmente presten atención a los créditos de los dibujos animados, coincidirán en que Chuck ha sido uno de los pesos pesados desde los días felices de los estudios Warner Brother. Responsable de personajes inolvidables como el Correcaminos, Jones confiere a la historia de Peter and the Wolf su característico e irónico sentido del humor, junto con una innovadora animación. Esto ya sería suficiente para recomendar el disco, pero el hecho de haberle añadido las voces de otros talentos como Kirstie Alley y Lloyd Bridges, lo hacen inmejorable.



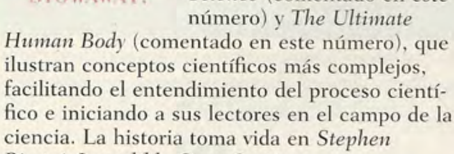
Cada personaje va acompañado con su propio tema musical.


Las animaciones de Chuck Jones se reconocen en cada escena.

DK Multimedia

Dorling-Kingsley se ganó su prestigio gracias a una serie de libros muy bien editados y de una gran riqueza gráfica, que cubrían una amplia gama de materias, desde viajes hasta ciencia ficción. Este método visual resultaba idóneo para editarlo en CD-ROM y, de hecho, el estilo DK se ha adaptado perfectamente a este formato. Un ejemplo de esto es el éxito de ventas de David Macaulay titulado *The Way Things Work*, que conserva, e incluso mejora, su gran atractivo original. Este divertido viaje a través de los recovecos de la tecnología saca provecho del sistema multimedia para exponer ideas de una forma que los libros tradicionales nunca podrían mostrar. *My First Incredible Amazing Dictionary* (comentado en este número) atrae la atención de los niños a través de ilustraciones de gran colorido, al tiempo que les enseña el significado de las palabras, haciendo que se mentalicen de que leer es más una diversión que una tarea rutinaria. Otros títulos disponibles para edades más avanzadas son *The Eyewitness Encyclopedia of Science* (comentado en este número) y *The Ultimate Human Body* (comentado en este número), que ilustran conceptos científicos más complejos, facilitando el entendimiento del proceso científico e iniciando a sus lectores en el campo de la ciencia. La historia toma vida en *Stephen Biesty's Incredible Cross-Section: Stowaway*, un recorrido a través de las entrañas de un buque de guerra del siglo XVIII, que sorprenderá y amenizará incluso a los más expertos en historia. En el mismo se incluye, además, un divertido juego de búsqueda.
Una de las facetas más interesante de esta serie es que, aunque fundamentalmente está dirigida a los niños, los adultos pueden también disfrutar y aprender de ella, pues es difícil que este tipo de programas, que ha conservado su atractivo a través de generaciones, pase de moda.
Cómo ejecutarlo: antes de ejecutar la demo, necesita tener instalado Vídeo para Windows en su ordenador. Si aún no lo tiene en el sistema, puede instalarlo a la vez que la demo. Haga click en instalar y nosotros haremos todo lo demás.

THE ULTIMATE HUMAN BODY



Stephen Biesty's INCREDIBLE CROSS SECTIONS STOWAWAY!

MY FIRST INCREDIBLE AMAZING DICTIONARY



The Learning Company Sampler

The Learning Company ha publicado programas educativos de gran calidad durante los últimos quince años. Este apartado hace un repaso de las publicaciones más recientes. Las demos, en inglés, están clasificadas por edades, en grupos de entre 3 a 6 años, de 6 a 8, de 8 a 10 y de 10 en adelante, y materias: fonética, lectura, escritura, ortografía, matemáticas y ciencias.
Funcionamiento: para los usuarios de Macintosh, basta con hacer un doble click en el icono de The Learning Company de el CD-ROM. Los que utilicen Windows, tendrán que pinchar con el ratón en el icono EJECUTAR, en el menú de instalación de Windows de el CD-ROM.
Nota: dependiendo de la estructura del sistema, los usuarios de PC tendrán que iniciar la demo desde el Administrador de Archivos (\learco\tlc.exe) para evitar posibles problemas de color.

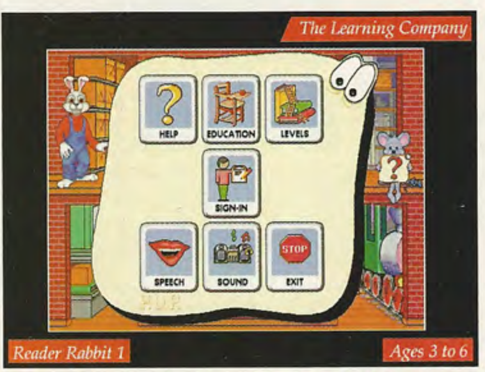
Exit — The Learning Company

The Learning System™

Subjects	Ages 3 to 6	Ages 6 to 8	Ages 8 to 10	Ages 10 & up
Learn to Read	Reader Rabbit's Interactive Reading Journey			Click on any title for more information.
Reading / Phonics	Reader Rabbit's Ready for Letters	Reader Rabbit 2		
Reading / Writing / Spelling	Reader Rabbit 1	Reader Rabbit 3	Super Solvers Spellbound!	
Math / Problem Solving	Math Rabbit	Treasure MathStorm!	Super Solvers OutNumbered!	Operation Neptune
Reading / Thinking		Treasure Mountain!	Super Solvers Midnight Rescue!	Time Riders in American History
Science / Thinking		Treasure Cove!	Super Solvers Gizmos & Gadgets!	Ancient Empires
Math / Critical Thinking		Treasure Galaxy!		
Writing / Publishing		The Children's Writing & Publishing Center		Student Writing Center

1-800-852-2255 — More about *The Learning Company*

The Learning Company ofrece programas para todas las edades y sobre una extensa gama de materias.



En una demo aparte se muestran los seis títulos correspondientes a las famosas series de Reader Rabbit.

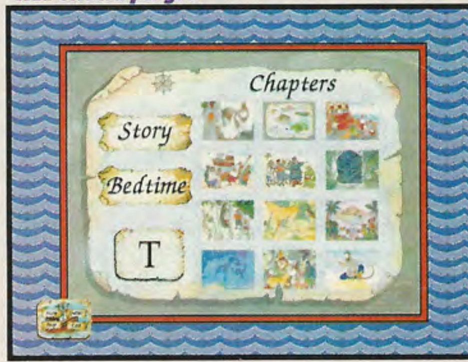
Treasure Hunt

Los ratones piratas que componen la nutrida tripulación del barco Barleycorn están a punto de zarpar, dirigidos por el Capitán Mouse, hacia su más reciente aventura. Los niños de edades comprendidas entre 4 y 9 años podrán unirse a ellos en esta apasionante búsqueda de formidables cofres repletos hasta los topes de doblones de oro y diamantes.
Treasure Hunt, juego editado por Screenplay Interactive Ltd., presenta quince enigmas y puzzles con más de 400 puntos interactivos. A pesar de que actualmente el producto está disponible en Macintosh y Windows, la demo sólo ofrece esta última versión.

Funcionamiento: pinche el icono EJECUTAR del menú de instalación de Windows. Si surgen problemas con la paleta de color, cierre nuestro menú y ejecute Treasure Hunt desde el Administrador de Archivos con la ruta \TREASURE\TREASURE.EXE.



Elija con acierto la ruta dentro del laberinto o su vida correrá peligro.



Puede comenzar la historia desde el principio o acceder a los diferentes capítulos de forma individual.

Paper Planes

Si alguna vez sintió envidia de aquel compañero de clase capaz de realizar geniales aviones de papel, ahora tiene la oportunidad de aprender todos los secretos para hacerlos incluso mejores. La compañía Word Perfect le explica cómo hacerlos por medio de la narración y la animación, en lugar de utilizar complicados diagramas, marcando los dobleces con líneas punteadas. Con la ayuda de un sencillo interfaz, cualquier usuario puede fabricar en poco tiempo excelentes aviones siguiendo, paso a paso, las instrucciones que proporciona este método.
El CD se centra en cuatro tipos de aviones diferentes y distintas variaciones de cada uno de los mismos. Dispone, además, de un índice en el que puede buscar aquellos términos con los que no esté familiarizado y en el cual se ilustra la mecánica de los diferentes tipos de dobleces que hay que realizar. El interfaz contiene una casilla de Ruta de Vuelo, que pone en marcha una secuencia de animación y que le ayudará a conocer los métodos idóneos para conseguir que el avión mantenga un planeo uniforme. La demo se limita al índice de términos e instrucciones para un solo tipo de planeador.
Funcionamiento: haga un doble click en el icono de Paper Planes de el CD-ROM. Una vez dentro del interfaz, utilice los botones de rebobinado hacia delante, hacia detrás o play para controlar las instrucciones.

Las instrucciones "paso a paso" le servirán de guía para crear planeadores con un vuelo de gran calidad.

Paso 6 de 21



Paso 13 de 21



Paso 21



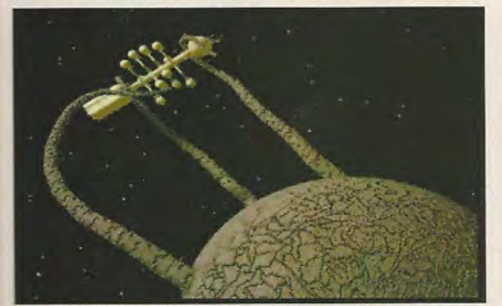
Paso 21 (otra perspectiva)



Perspectiva del lanzamiento

Creature Shock

Seguramente preferirá saltarse nuestra demo de *Creature Shock* si padece claustrofobia, aunque merece la pena probarla, ya que consigue dar una idea bastante aproximada de lo que puede esperar de la versión completa de este título de Virgin. Esta frenética persecución a través de angostos pasadizos, no está hecha para los que se asustan fácilmente. El



Decida si quiere descubrir el misterioso destino que acecha al U.S.S. Amazon, antes de correr la misma fatídica suerte que su tripulación.

protagonista de esta historia tiene el objetivo de investigar la desaparición de una nave espacial terrícola y de su tripulación. Una vez iniciada la misión, el protagonista descubre una nave a la deriva desprovista de tripulación; pero, las galerías de la embarcación esconden una aterradora variedad de insólitas criaturas. La decisión de luchar contra ellas y descubrir el misterio del Amazon U.S.S., está en sus manos.



No todas las criaturas irán armadas, pero serán lo suficientemente siniestras como para hacerle desear no haber salido de casa.

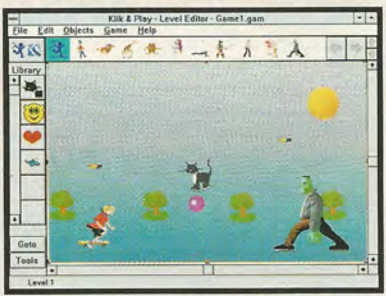
La demo muestra una de las muchas secuencias que transcurren en estas galerías y tras una breve introducción, dispondrá tan sólo de unos cuantos intentos para librarse de la muerte segura. Cada una de las extrañas criaturas tiene un punto vulnerable determinado, así que, tendrá que aprovechar esta circunstancia y evitar los tiroteos fortuitos si no quiere agotar la preciada munición.
Si utiliza el menú DOS, la instalación es realmente sencilla y se establece de forma automática. Todo lo que necesita es buena puntería y nervios de acero.



No malgaste su tiempo ni su munición disparando al azar; todas las criaturas tienen un "punto débil", como la zona verde de este personaje.

Klik & Play

Después de gastar sus ahorros en ese nuevo juego que acaba de comprar, ¿se le ha ocurrido alguna vez que usted mismo podría haber diseñado uno mejor? Europress ha desarrollado Klik & Play, con el que diseñar un juego se convierte en algo tan sencillo como pinchar con el ratón y arrastrar los elementos a la posición deseada, sin necesidad de tener ningún conocimiento sobre programación. Sólo tiene que elegir un fondo para su juego, escoger sus propios personajes y su animación y combinar todos los elementos con un editor de sucesos, donde podrá coordinar a su gusto acciones y respuestas previamente programadas. Pese a que la mayor parte utilizarán Klik & Play para crear sencillos arcades, este programa posee potencial necesario para crear aplicaciones más complejas. Alexy Pajitnov, creador de Tetris, consiguió crear un rompecabezas basado en su programa, lo que demuestra que sacar el mayor partido de Klik & Play es sólo cuestión de creatividad e ingenio.
La versión de Klik & Play que incluye la demo no permite grabar los juegos que vaya creando pero, con toda seguridad, despertará su interés por este programa.



***Klik & Play** proporciona un diseño de pantalla lleno de personajes y escenarios editables para crear juegos singulares.*

Drugs Wars

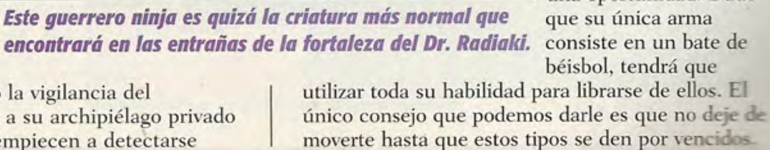
Seguro que está deseando deshacerse de unos cuantos traficantes de droga... Si esto es lo que ha estado esperando toda la vida, pruebe la demo de Drugs Wars, el último juego de acción de American Laser Games, aunque el título habla por sí solo. Al igual que con otros juegos de American Laser, necesitará buenos reflejos, una vista aguda y algo de prudencia, ya que, si bien sus colegas encargados de hacer cumplir la ley harán lo posible por mantenerle en su puesto, se verán obligados a suspenderle si la precipitación le hace disparar a un inocente transeúnte.
La dinámica del juego es muy simple, pero deberá tener en cuenta que dispone de una munición limitada. Cuando haya instalado el juego desde nuestro menú del DOS, entre en el directorio de DW y teclee DW para empezar su carrera profesional como defensor de la ley.



Sea rápido y apunte bien, o acabará harto de escuchar reprimendas.

The Fortress of Dr. Radiaki

Antes de emprender otra apacible aventura gráfica o peor aún, ponerse a ver la televisión, es posible que le apetezca seguir con el tiroteo, pero esta vez será algo diferente. The Fortress of Dr. Radiaki (comentado en este número) introduce un poco del humor que estaba esperando en un género bastante macabro, de forma que el cumplimiento de sus objetivos puede verse interrumpido por algún ataque de risa.
El Dr. Niko Radiaki, jefe de un grupo de autómatas renegados –y el único capaz de fabricar una bomba nuclear burlando la vigilancia del gobierno– se ha retirado a su archipiélago privado en el Pacífico. Cuando empiecen a detectarse residuos nucleares en las aguas que rodean la isla, usted será el encargado de desplazarse hasta allí y descubrir qué está ocurriendo. A estas alturas, es evidente que su investigación se verá obstaculizada una y otra vez por la más insólita colección de monstruos.
En nuestra demo podrá enfrentarte a algunos de estos repugnantes autómatas y a los ninjas lanza estrellas. No se fíe de su aspecto andrajoso pues pueden acabar con usted, y de hecho lo harán en cuanto les dé una oportunidad. Dado que su única arma consiste en un bate de béisbol, tendrá que utilizar toda su habilidad para librarse de ellos. El único consejo que podemos darle es que no deje de moverte hasta que estos tipos se den por vencidos.



Este guerrero ninja es quizá la criatura más normal que encontrará en las entrañas de la fortaleza del Dr. Radiaki.

JASC Media Center

Puede que le resulte cada vez más complicado llevar la cuenta de los diferentes tipos de gráficos e imágenes de archivos multimedia que tiene en su sistema. Los archivos GIF, TIF, BMP Y PCX, así como WAV y AVI, pueden embarullar nuestro disco duro en poco tiempo. JASC acaba de introducir MediaCenter (comentado en este número) para ayudarle a organizar todo ese lío.



MediaCenter extrae gráficos y archivos multimedia de los directorios y los organiza en forma de índice, con imágenes en miniatura, algo muy práctico.

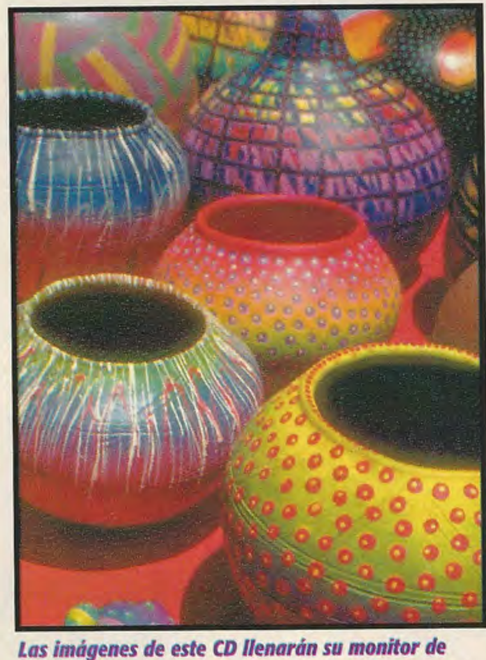
MediaCenter le permite ver extensos directorios de archivos gráficos y multimedia organizados en imágenes representadas en miniatura. Con este programa, abrir un archivo es tan sencillo como pinchar con el ratón en la imagen deseada. Además, también puede convertir imágenes de un tipo determinado a otro, bien individualmente o un conjunto de imágenes a la vez.

La versión de MediaCenter que le ofrecemos en nuestro disco es completamente funcional y dispone de 30 días para probarla.

GIF Gallery

GIF Gallerly, de Unica, es un excelente recurso que contiene cientos de tipos diferentes de fotografías. Nuestro disco contiene más de 50 muestras de todo el mundo. Estas imágenes, totalmente gratis, están situadas en el directorio \ARTGALL y están disponibles para Mac o PC.

Si pretende modificar estas imágenes en un PC, puede hacerlo a través de MediaCenter o Paint Shop Pro, ya que ambos se incluyen en el shareware del disco de este mes. Dado que las imágenes están en formato para PC, los usuarios de Mac pueden sacar provecho de Graphic Converter, un programa shareware que importa y exporta diversos formatos de archivo para Mac y PC y que también encontrará en nuestro disco.



Las imágenes de este CD llenarán su monitor de brillantes colores.

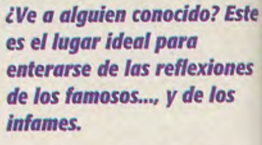


La arquitectura es uno de los muchos temas que se encuentran en GIF Gallery.

The Playboy Interviews

A menudo hemos sonreído al oír a alguien afirmar que compra la revista Playboy por sus artículos y, sin embargo, ésta es la verdadera razón por la que muchos la adquieren. Durante años, la parte más memorable de la imaginación de Hugh Hefner han sido las entrevistas de Playboy, en las que ha presentado, con un tono mordaz, divertido y crítico, a algunos de los personajes más destacados y controvertidos del siglo XX. Fue en esta revista donde nos enteramos, por primera vez, del carácter libidinoso de Jimmy Carter y donde muchos de nosotros oímos hablar, por última vez, de John Lennon. ¿Qué otra revista ha proporcionado, y proporciona, la misma información sobre el líder musulmán Malcom X o sobre el dirigente nazi George Lincoln Rockwell? Estas dos entrevistas, realizadas por Alex Haley, constituyeron un estremecedor contraste, sirvieron de prólogo a la transformación social de mediados de los años 60 y consolidaron la reputación de Playboy como una publicación que pretendía vender la revista entera, no sólo sus páginas centrales.

The Playboy Interviews presenta entrevistas comprendidas entre los años 60 y los 90, a las que se puede acceder de varias maneras: inicialmente están organizadas por décadas, pero puede seleccionar las entrevistas de acuerdo con otros criterios.



¿Ve a alguien conocido? Este es el lugar ideal para enterarse de las reflexiones de los famosos..., y de los infames.

Historical Documents of the United States



Si alguna vez se ha definido a un país a través de sus documentos, ése ha sido Estados Unidos. Desde sus comienzos, los cambios decisivos de su historia han estado marcados por importantes documentos que, en muchos de los casos, han quedado como auténticos símbolos de esos cambios. La proclamación de la Independencia, por ejemplo, está más ligada al documento al que dieron lugar aquellas reñidas deliberaciones, que a los hombres que participaron en ella. Asimismo, el apócrifo sobre del Discurso de Gettysburg trascendió, junto con su autor, al acontecimiento que lo inspiró. Estos y otros documentos constituyen la base de lo que, como nación, son hoy los Estados Unidos. Sin embargo, son pocas las personas que han tenido acceso a ellos y por eso, le ofrecemos un compendio de documentos estadounidenses que abarcan aproximadamente los 350 años que van desde el Pacto May Flower hasta la 26ª enmienda.

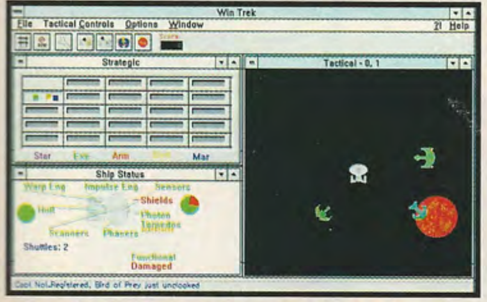
PC Shareware Treats

A pesar de la gran cantidad de nuevos títulos de shareware que vemos en nuestra redacción, nos sigue sorprendiendo la constante aparición de productos cada vez más perfeccionados. Resulta impresionante lo que puede idear el cerebro humano, liberado de las limitaciones impuestas por las directrices de una empresa.

En esta nueva publicación de nuestro CD hemos incluido algunos elementos opcionales para usuarios de entorno Windows o Mac. En lo que se refiere a PC, dispone de WinImages: morph de Sistemas Black Belt , un curioso paquete de morphing con una línea de aprendizaje muy simple, que permite crear complejas secuencias. Todos los aspectos del proceso se visualizan en pantalla y la edición de las imágenes previas y definitivas es realmente sencilla. Los usuarios de entorno Windows que se hayan sentido decepcionados al leer la sección de Paper Planes (sólo para Mac) ya pueden estar tranquilos: también hemos incluido The Greatest Paper Airplanes. Con algunos de estos veloces aviones, pronto será la pesadilla de la familia, los amigos y los compañeros de trabajo.

Nota: no nos hacemos responsables de las acciones legales o disciplinarias que puedan realizarse contra su persona.

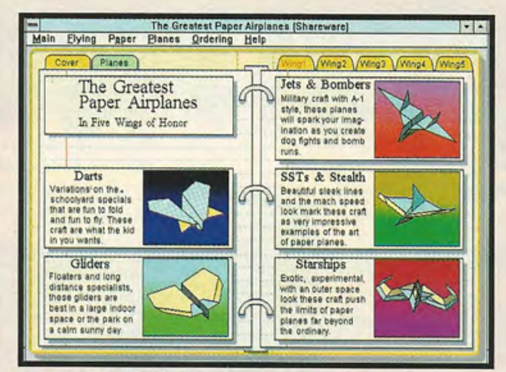
Otro de los programas que le ofrecemos es Win Trek, un simulador de guerra espacial que logra proporcionar una visión auténtica del fenómeno Trek.



¿Necesita una dosis de Enterprise diaria, ahora que Star Trek: The Next Generation ha viajado donde otros han viajado antes? Win Trek le puede ayudar.



Si pensaba que el morphing era sólo para productos caros como Stargate, ponga a prueba su habilidad con WinImages: morph.



No queríamos olvidarnos de los usuarios de Windows. Si es uno de ellos, pruebe la gran variedad de diseños de The Greatest Paper Airplanes.

Mac Shareware Goodies

La selección de shareware para Mac constituye seguramente el grupo de programas más ecléctico que haya visto hasta la fecha. Puede crear sus propias etiquetas para discos flexibles con Loodle 5.3 y convertir prácticamente cualquier imagen de formato Mac a PC y volverla a convertir más tarde a Mac con GraphicConverter.

Si está interesado en la geografía o la astronomía, abra la carpeta de shareware y busque GeoConverter 1.1 y Gravitation 4.0. GeoConverter convierte dos tipos de coordenadas de referencia –longitud/latitud y el UTM–. Gravitation es un programa de simulación bidimensional de órbitas que le permite crear su propio sistema solar.



Una visión muy satírica del arte la podrá encontrar en The Art of McGully.

Entre los títulos presentados, se incluyen Cessna Simulation, Disinfectant, un anti-virus y AutoLock, un programa ideado para aquellos usuarios que borren un programa. En la sección HyperCard podrá encontrar montones de cosas interesantes, entre ellas una visión satírica del mundo del arte (The Art of McGully) y Zebi, un juego para formar palabras. ¡Qué se divierta!

Los cadetes del espacio pueden perderse en su propio sistema solar con Gravitation 4.0.



No lo piense mucho o perderá en Zebi.



Novedades DINAMIC MULTIMEDIA





Los clubes más poderosos del mundo, los entrenadores más prestigiosos, los jugadores mejor pagados del planeta y la liga más competida ya están en tu PC. Disfruta participando en el SCUDETTO 94-95 con cualquiera de los 18 equipos de la Serie A italiana.



PC CALCIO es una verdadera enciclopedia interactiva con más de 135.000 palabras que te va a enseñar quién es quién en el fútbol italiano: exhaustiva descripción técnica y completo historial de cada jugador, aderezado con las más sorprendentes anécdotas de sus vidas tanto en el terreno deportivo como personal.



La calidad de PCFUTBOL se refuerza en PC CALCIO. En los meses que separan el lanzamiento de ambos productos nuestros programadores han trabajado duro. El resultado ha sido una mucho mayor precisión y belleza en las jugadas y el dotar, a aquellos jugadores que en la realidad están capacitados, de un espectacular regate que va a deleitar a los amantes del fútbol espectáculo.





La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



La base enemiga tiene buenas defensas.



Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



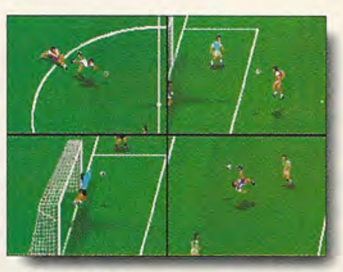
Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.

Decídete por la mejor relación calidad-precio del mercado.





PCFUTBOL 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos o remates de cabeza en el más completo simulador de fútbol para ordenadores PC.



Dispones de todas las opciones de manager: alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, tácticas, fichajes, traspasos, finanzas...



PCFUTBOL 3.0 es también la mayor base de datos del fútbol español: historia de las competiciones, los 40 equipos de Primera y Segunda, 1.000 fichas de jugadores, entrenadores y árbitros, y mucho más...





Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.

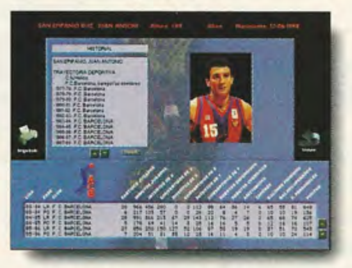


Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.





Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los útimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.



CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ **PC CALCIO por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.**
- ❑ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❑ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❑ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❑ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

CDRM

Nombre...

Apellidos...

Dirección...

Localidad...............................Código postal...............................

Provincia...............................Teléfono(.......)...............................

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

F O R M A D E P A G O

❑ Contra reembolso
❑ Visa

❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...

Nombre del titular...

Fecha de caducidad........./........../..........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

Aumente la Memoria Ram

Hace tiempo compré un ordenador de 4 Mb de memoria RAM y no tardé mucho en descubrir que con esta capacidad, un ordenador no supera la velocidad de un caracol, así que decidí aumentar la memoria en 8 Mb por el precio de 350 dólares (unas 46.000 pesetas.). Con 12 Mb puedo ejecutar prácticamente cualquier programa, pero sigo preguntándome por qué los comerciantes no te ponen al corriente de todo esto al comprar el ordenador.

JoshC2

Esto no es exactamente así, pero se acerca bastante a la realidad. Sistemas como OS/2 o entornos como Windows no "corren" con 4 Mb. Simplemente andan...

Si Necesita un Manual Detallado

El hecho de que existan numerosos manuales detallados de Windows no dice demasiado en favor de la sencillez de manejo de este entorno. Cómo decirlo, prefiero el Mac.

Luke Stein

Sorpresas de la "mediana edad"

Me sorprende la cantidad de gente de cuarenta años que comparte la afición por la informática y que ha descubierto las posibilidades de los sistemas multimedia. Siempre se ha pensado que ese grupo de personas a las que se denomina con el eufemismo de "mediana edad" son inflexibles y se resisten al cambio. Esto no se ajusta a la imagen de vuestro tecnófilo medio que está al tanto de las últimas innovaciones.
Un vistazo rápido a las fotografías que encabezan vuestras columnas revela al momento que un considerable número de cuarentones con incipientes calvicies son entusiastas de la informática... Independientemente de la imagen general que pueda tenerse de aquellos que empiezan la segunda etapa de su vida, todavía quedamos muchos con capacidad para sorprendernos y para encontrar en esas cajas de color beige infinitas posibilidades para dar rienda suelta a toda nuestra creatividad.

Stephen M. Lazar

Los "cerebros con incipiente calvicie" de algunos de nuestros columnistas –otros están simplemente encaneciendo o sufriendo una reducción de su capacidad cerebral– no son en realidad el resultado de la edad sino más bien la consecuencia de los agobios sufridos por el número de veces que hemos estado a punto de no poder cumplir los plazos de publicación de las diferentes revistas de esta editorial.



"Dos horas más y te hago picadillo"

Cómo Fragmentar la Memoria Ram del Mac

Hemos tenido algunos problemas con la RAM en nuestros Power Mac y hemos llegado a la conclusión de que aunque estos tengan mucha memoria, nos siguen dando mensajes de memoria insuficiente. Hemos descubierto que si obligas al Finder a salir, la memoria se desfragmenta. Es sólo un consejo.

David Kafrissen

De forma más detallada, la solución para cuando se presenta este problema es ir al Finder y pulsar comando-opción-escape. Cuando aparece el cuadro de diálogo, hay que pinchar con el ratón en el botón de Forzar salida, con lo que el Finder se recargará, proceso durante el cual deberían desaparecer las posibles complicaciones de fragmentación de memoria.
Si a los usuarios de Mac os resulta engorroso utilizar esta técnica con ciertos tipos de aplicaciones, probad el RAM Doubler (Duplicador de RAM) de Connectix, programa que manipula la memoria RAM de forma mucho más eficiente que cualquiera de los que hemos visto hasta ahora, incluida la propia gestión de memoria de Apple. RAM Doubler requiere un sistema mínimo (8 megas) y se vende al precio de 50 dólares (unas 6500 pesetas).

Cuestión de Precio

Estoy empezando a cansarme de la gente que se queja de "los problemas principales" que plantean los sistemas multimedia para PC en comparación con el Mac. La "fiabilidad" que proporciona el Mac tiene un precio. Yo he añadido un modem, una tarjeta de conexión a red, y un back-up de cinta a mi sistema multimedia para PC y ha funcionado perfectamente desde el primer día. Además, me ha costado mucho menos de los que me habrían costado sus equivalentes para Mac.

Tengo más de 70 programas instalados en mi PC, y nunca he tenido que editar WIN.INI ni ningún otro tipo de archivo para que funcionaran. He tenido algunos problemas con juegos del DOS, por eso ya no los compro. Claro que, con la llegada de Windows 95, estos problemas no serán más que un recuerdo.

Si lo que buscas es la fiabilidad del Mac, no tienes más que echar mano de tu tarjeta de crédito. Los demás, procuraremos salir del paso durante estos meses hasta que aparezca Windows 95. Puede que Windows no sea tan elegante como Mac, pero es más barato.

David Field

¿En Desuso?

Hace un año compré un IBM PS/1 Consultant Computer. Se trata de un 486SX de 25Mhz con 170 megas de disco duro y 4 megas de memoria RAM. Lo que quería preguntaros es si este tipo de ordenador me servirá para unos cuantos años o se va a quedar desfasado en poco tiempo.

Adam

Podrás seguir utilizando este ordenador durante todo el tiempo que quieras, pues te será útil para un buen número de operaciones. La pregunta que deberías hacer es si ejecutará las aplicaciones de Software más recientes.
Tu microprocesador no tiene potencia suficiente para algunos de los títulos multimedia actuales y tu memoria RAM es bastante baja –te sugerimos por lo menos 8 megas–.
Por último, otro aspecto decisivo es el uso que vayas a dar a tu ordenador. Si lo que quieres es usar sistemas multimedia, te

encontrarás con bastantes problemas y una considerable dosis de fustración.

Fanático del Prompt

Soy un programador de sistemas que llevo mucho tiempo en el mundo de la informática y que he visto muy de cerca la evolución fulgurante de la tecnología. Visto también el auge del Windows, yo abogo aún por la defensa de la línea de comandos del DOS, desde la que realmente tengo control de todo y manejo mi ordenador a mi gusto. Además es una cuestión romántica pues también soy admirador y usuario de UNIX, el mejor sistema operativo que existe. No espero con ansiedad Windows 95 o Chicago, como quieran llamarlo, y me parece muy bien que sea más sencillo e intuitivo, y que permita el acercamiento fácil al mundo informático para cualquiera. Nunca necesitaré usar el ratón para copiar un fichero.

Patrick Blomet

Hay opiniones para todos los gustos, y nosotros respetamos la suya. Pero hay que estar abierto al futuro, y Windows probablemente lo es, ya que representa la mejor plataforma multimedia que existe, y que es apoyada por fabricantes y millones de usuarios en todo el mundo.

Problema con Solución

Soy poseedor de un flamante ordenador equipado con un micro Pentium a 60 MHz, y estoy francamente preocupado con el fallo detectado en los micros de esta familia de la firma Intel. Y no es por ser paranoico, pero de un momento a otro temo que se produzca un fallo irreversible mientras estoy trabajando con mi procesador de textos o simplemente al jugar con cualquier programa. Me gustaría saber si mi actitud es exagerada y si el problema que planteo tiene solución, ya que estoy empezando a arrepentirme de la adquisición que realicé hace sólo dos meses.

Howard P. Lewis

No tiene por que perder la confianza en una compañía de tanto prestigio como es Intel, primer fabricante de micros para PC en el mundo. Por otra parte, y para tranquilizarle, el fallo del Pentium no ocurre en todos los micros, y es poco frecuente. Se trata de una pérdida de exactitud en grandes divisiones en coma flotante que no se realizan con mucha frecuencia, aunque como opina IBM, las hojas de cálculo sí los realizan, y aquí el error sí que puede ser peligroso. De todas formas, para su tranquilidad, puede ponerse en contacto con Intel para que le den más información y, si es erróneo, que le cambien su micro por otro nuevo.

Un Consejo de Amigo

Cuando me decidí a convertir mi ordenador en todo un PC multimedia no estaba del todo convencido de los resultados, pero ahora que los he visto no tengo dudas: es un consejo que transmito a todo el mundo. Con la incorporación del CD-ROM y de la tarjeta de sonido, tengo acceso a aplicaciones increíblemente extensas, repletas de información, sin olvidar la calidad de los juegos que existen en este formato.

Phil

Amante de la Estrategia

Aunque no sea un género que se prodigue enormemente, quisiera saber qué juegos de estrategia me podían recomendar en CD-ROM para PC. También me gustaría saber si hay alguno para Windows. Gracias.

David Blaczkowitz

Cada vez, afortunadamente, aparecen más títulos de estrategia en CD-ROM en el mercado, y algunos son de tanta calidad como «Panzer General», que le recomendamos explícitamente; «Air Combat Classics», una gran recopilación; o «Colonization», del afamado Sid Meier. Para Windows existen «Sin City 2000», «Civilization» y aplicaciones multimedia que recrean batallas como «Wings over Europe» o «Normandy».

Sin Controladora

He oído decir que muchos nuevos modelos de CD-ROM no poseen controladora. ¿A qué es debido?, y ¿qué ventajas tienen sobre los modelos que sí la llevan?

Liam Forth

Existen en el mercado nuevos CD-ROMs para PC que no necesitan controladora ya que se conectan directamente a la controladora del disco duro o a la tarjeta de sonido. Una de las ventajas es la desocupación de un slot de expansión de nuestro ordenador que queda libre para la instalación de otras tarjetas. Además, las prestaciones son similares a las de todos los CDs.

Defensor del Mac

Parece como si se estuviera llevando a cabo una campaña contra el Mac tanto por parte de usuarios de DOS y Windows –que no es más que una copia de Mac–, como por las compañías productoras de software que desdeñan la máquina de Apple en sus lanzamientos. Yo por mi parte llevo trabajando con él desde siempre y estoy convencido de que es la mejor plataforma, tanto para el tratamiento de textos como autoedición o maquetación, por no hablar de las posibilidades que se abrieron ante nosotros cuando apareció el Mac CD o los nuevos Power PC. Apple no se ha quedado cruzada de brazos y amplia sus productos con nuevas máquinas y periféricos, así como apruebo la sabia decisión de permitir que se fabriquen clónicos de nuestro querido Mac. Bravo por ellos, el Mac sigue adelante.

Carmel Frame

PREGUNTAS O COMENTARIOS

Si quiere participar en nuestra sección de Cartas al Director preguntando alguna duda o comentando algún tema, envíe sus cartas a:

CD-ROM MAGAZINE
CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID

Por favor, no olvide indicar en el sobre Sección Cartas al Director.

CD-ROM MAGAZINE se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

Cuádruple velocidad: la próxima generación

HARDWARE: EL CD-ROM CAMBI

Los precios de las unidades de CD-ROM están bajando. Si la tecnología de doble velocidad satisface nuestras necesidades, podremos encontrar muy buenos precios en los lectores 2X. Si por el contrario estamos interesados en destacar sobre la mayoría, constituye una buena noticia el hecho de que los precios de partida de las unidades de cuádruple velocidad (4X) sean más bajos que los que tuvieron las de doble velocidad hace poco más de un año. Varios modelos de estos nuevos lectores de CD-ROM pudieron verse en la edición de otoño de COMDEX . En algunos casos, fue posible comparar el mismo software ejecutado en doble y cuádruple velocidad, para evidenciar la mayor fluidez de gráficos y vídeo. Aquí está lo último de lo que se convertirá en el estándar para CD-ROM en el plazo de un año. Algunas características son compartidas por marcas y modelos. Hemos incluido los teléfonos de información de cada producto, para facilitar la obtención de más datos sobre los modelos de cada fabricante.



Double Decker Drive: El Combo SuperQuad de Teac incorpora su propia disquetera de 3,5" colocada justo sobre el lector. Si tenemos que manejar grandes cantidades de datos, Teac dispone de otro modelo Combo, en el que la unidad de 3,5" ha sido sustituida por un disco duro IDE removible.



El modelo 4Plex de la casa Plextor usa un interfaz SCSI-2, que hace posible conectarlo a PCs, Macs y sistemas basados en UNIX. El PX-43CH y el PX-45CH poseen ambos un Megabyte de Buffer. Plextor afirma que la duración de sus unidades antes de que aparezca algún problema es de unas 70.000 horas. Esto supone casi ocho años de perfecto servicio.



En lo que a portátiles se refiere, el RoadRunner Express de Disctec, puede ser conectado a cualquier PC, incluso a aquellos que incorporan el nuevo Puerto Paralelo Mejorado y el Puerto de Capacidades Ampliadas, que nos permitirá sacar partido de los sistemas de alta velocidad. Esta unidad pesa un kilo y medio.



El 4X de Nec destaca por su aspecto ergonómico. Tanto la versión externa como la interna tienen doble puerta anti-polvo. Además, los modelos 4X incorporan controles musicales en el frontal, lo que permite que los compactos de audio puedan ser ejecutados de forma independiente.

HYPER-QUEST: LA CIVILIZACIÓN DEL CD

"No es una tarea fácil hacerse un lugar en el concurrido terreno del CD-ROM educativo, y mantenerse a flote." Al menos así opina Julian Yates, uno de los fundadores de Hiper-Quest.

El primer título de esta compañía, *Astronómica: La búsqueda del final del Universo*, (para PC Multimedia y Macintosh), se desarrolla en un observatorio abandonado, y trata de la búsqueda de un científico perdido, que tiene la llave para el destino del universo. La primera reacción del público ante *Astronomica* ha sido favorable, y *Hyper-Quest* quiere asegurarse de que sus esfuerzos van en la dirección adecuada. "La gente está muy interesada en nuestros productos," , indica Yates, "pero no existe un manual para hacer un buen CD-ROM. No es en absoluto una tarea fácil, y es importante tener un as en la manga."

Y *Hyper-Quest* lo ha encontrado en su productora ejecutiva Julia Mair, quien cuenta con la técnica y experiencia necesarias, adquiridas en la televisión familiar educativa.

Como Vicepresidente de nuevas programaciones para la National Geographic, y productora ejecutiva de la serie "National Geographic Explorer", Mair ha obtenido algunos premios Emmy de la industria televisiva.

"En mis siete años con la National Geographic, he encontrado a cientos de auténticos Indiana Jones, extraordinariamente apasionados por la investigación y la ciencia. Lo que intento hacer es inspirar en los niños esa misma pasión por el conocimiento, usando para ello el poder de la educación interactiva."



El padrino de la Astronomía, Galileo, se nos aparece para ofrecer su opinión profesional en Astronomica.

"Existen algunos temas como la Arqueología, la Mitología o la Astronomía, que la educación convencional olvida por completo."
– Peter X. Yates Chairman, Hyper-Quest.



A LA CUARTA VELOCIDAD

FABRICANTE	MODELO	INTERNO/ EXTERNO	TIEMPO MEDIO DE ACCESO	PRECIO RECOMENDADO	TELÉFONO DE INFORMACIÓN
Chinon	CDS-545	Interno	230 ms	$199 (23.870 ptas.)	(800) 441-0222
Compro	Lasermate T55A	Interno	195 ms	$299 (38.870 ptas.)	(800) 282-5747
DiscTec	Roadrunner Express CD-4X	Externo	220 ms	$299 (38.870 ptas.)	(800) 282-5747
Mindflight	Universal CD-ROM Reader	Externo	195 ms	$499 (64.870 ptas.)	(800) 263-3888
NEC	4Xi	Interno	220 ms	$415 (53.950 ptas.)	(800) NEC-INFO
NEC	4Xe	Externo	220 ms	$515 (66.950 ptas.)	(800) NEC-INFO
Philips	CDD340	Interno	220 ms	$299 (38.870 ptas.)	(719) 593-7900
Plextor	PX-43CH	Interno	170 ms	$359 (46.670 ptas.)	(800) 475-3986
Plextor	PX-45CH	Externo	220 ms	$459 (59.670 ptas.)	(800) 475-3986
Teac	Super Quad	Interno	195 ms	$299 (38.870 ptas.)	(800) 4XCD
Toshiba	XM-3501B	Interno	150 ms	$400 (52.000 ptas.)	(714) 457-0777
Toshiba	TXM-3501E	Externo	150 ms	$545 (700.850 ptas.)	(714) 457-0777

Según Mair, una de las razones por la que el CD-ROM educativo es un campo tan delicado, está en que su precursor, la televisión educativa, nunca consiguió despertar el interés de los chicos en aprender. "En general, la tendencia siempre ha sido sentar al espectador en su sillón y presentarle hechos de la forma más seca. Ello ha contribuido a que la gente considere aprender algo como una tarea pesada y aburrida."

La insatisfacción de Mair coincide con la que manifiesta el Presidente de Hyper-Quest, Peter X.Yates (Padre de Julian Yates). Este nos comenta:

"Existen algunos temas como la Arqueología, la Mitología o la *Astronomía,* que la educación convencional olvida por completo. En mi caso concreto, fui tremendamente afortunado por ser puesto en contacto con estas materias pronto y muy a menudo. Ahora el CD-ROM es capaz de coger a un chico, introducirle en esas materias, y darle el beneficio que yo tuve."

***En Astronomica,* los jugadores viajan tanto mundos cercanos y como lejanos.**

"Era más fácil producir 96 horas al año de 'National Geographic Explorer' que hacer un CD-ROM interactivo."
Julia Mair.
Productor Ejecutivo
Hyper-Quest.

Los títulos siguientes de Hyper-Quest continuarán introduciendo a los chicos en disciplinas científicas seleccionadas. *Archaeo-logica*, un paseo por las grandes civilizaciones del mundo, y *Mythologica*, un investigación sobre los mitos de cada continente, incorporarán historias de misterio y personajes similares a los de *Astronomica*. Podéis contactar con Hyper-Quest en el teléfono (813) 3659800.

– S.A.

En Breve... HARDWARE

Análisis de RAVE

Sigma Designs ha diseñado una tarjeta aceleradora gráfica que incorpora su propia compresión MPEG. RealMagic RAVE ejecuta más de 74 minutos de vídeo, combinado con sonido MPEG de calidad Compact Disc.



Gráficos acelerados y ejecución MPEG con RAVE.

Es posible conseguir dos configuraciones, versión de l Megabyte al precio de $489 (aproximadamente 63.500 pesetas), y la de 2 Mb al de $569 (aproximadamente 74.000 pesetas). Para más información, llamar al teléfono (800) 845-8086.

Space Bass

La compañía STD Entertainment ha creado unos nuevos altavoces



Los altavoces Aerospace alcanzan una potencia de 15 Watios por canal.

que combinan un sistema impulsor de bajos, con 15 Watios de potencia por canal. Los altavoces Aerospace incorporan un control remoto en el cable del altavoz, que permite al usuario modificar fácilmente el nivel de bajos y el volumen. Lo más novedoso de Aerospace es su diseño singular. Un adaptador de potencia se incluye en el pack, al precio de $49,95 (aproximadamente 65.000 pesetas). Teléfono. de STD: (410)785-5661.

En Breve... SOFTWARE

El Ladrido y el Byte

Inroads Interactive's *Multimedia Dogs*, de Inroads Interactive, puede ayudarle a elegir su perro. En la opción "Búsqueda", es



Multimedia Dogs *cuenta con 130 razas diferentes, y nos dice las ocho cosas que deberíamos saber de cada perro.*

posible indicar los rasgos que buscamos en una mascota, y el programa seleccionará las razas compatibles con esos rasgos. Cuenta con vídeos de perros, y un mapa que indica la localización de cada raza. El precio total es de $39,95 (aproximadamente 5.200 pesetas), para la versión doble Macs y Windows. Inroads Interactive... (303) 444-0632.

Inteligencia a Domicilio

IQ para Windows, nos permite comprobar nuestro cociente intelectual sin sentirnos intimidados por los profesores ni por el resultado. Además del test



¿Qué lugar ocupa en la famosa Curva de Bell? Descúbralo con el programa IQ -Test para Windows.

automático, que nos dirá que lugar ocupamos en la famosa Curva de Bell, en el disco se incluyen hechos relacionados con la inteligencia y su estudio. Todo ello por $14,95 (aproximadamente 2.000 pesetas). Virtual Entertainment... (617) 4409 -7567.

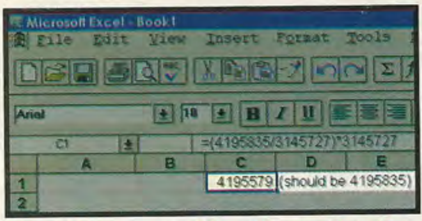
La Gran Controversia del Chip de Intel

¿Es necesario un nuevo Pentium?

En diciembre, Intel conmocionó el mundo del PC, con su revelación sobre la posibilidad de que su microprocesador Pentium podía cometer pequeños errores al dividir dos números. No se trataba de un error absoluto, sino de precisión, por lo general después del sexto decimal. Intel determinó que el problema sólo afectaba a una entre nueve billones de operaciones basadas en cálculos aleatorios. A un promedio de mil operaciones de este tipo por día, harían falta 270 años para que este problema apareciera en el ordenador de un usuario normal.

IBM reaccionó retrasando la entrega de todos sus PCs basados en el Pentium. El Gigante Azul argumentaba que las hojas de cálculo actuales realizan cerca de 5000 divisiones por segundo y que esas estadísticas eran erróneas. Las cantidades usadas en las operaciones de negocios, eran propicias a presentar errores con una frecuencia de 24 días, en lugar de los 270 años que Intel proclamaba.

Intel criticó la postura de IBM y cuestionó la credibilidad de



¿La caída de un rayo? No, sólo una situación forzada del error de división del Pentium...

sus análisis. En palabras de Andy Grove, actual presidente de Intel, "Es posible manejar la situación para forzar este error. Dicho de otra forma, si sabes donde va a caer un rayo, puedes ir allí y conseguir que te caiga encima." Los expertos también señalaron con rapidez que el PowerPC de IBM era el principal competidor del Pentium.

Si usted compró recientemente un nuevo Pentium para Multimedia, no debe preocuparse. A excepción de las hojas de cálculo, ninguna aplicación para DOS o Windows utiliza la división de coma flotante. Tanto Lotus como Microsoft han preparado software que evita el problema del Pentium, a costa de ralentizar algo las operaciones en hojas de cálculo de gran tamaño. Además, Intel ha prometido reemplazar cualquier Chip con problemas.

– C.B.

Noticias en Red

- La compañía American Online (AOL), ha sentado las bases para una nueva empresa que está formando con **Apple Computer y Medior**. Se llamará **2Market Inc.**, y va a apoyarse en el floreciente mercado de servicios de venta. Veintiocho distribuidores anunciarán sus mercancías a través del servicio **Online** de 2Market. **Advanced Network & Services** (ANS),mueve más de 3 billones de datos de negocio al día.
Ahora, estarán al servicio de AOL, que compró esta empresa por 35 millones de dólares. Usando la tecnología de ANS, AOL espera agilizar su implantación en el mercado, comenzando por ciudades seleccionadas, durante el primer trimestre del 95.
AOL continúa con sus incursiones en los sistemas por cable, como vehículo válido para sus operaciones. Se han efectuado pruebas recientes en Toronto y New York.

- Los servicios financieros Online tienen dos importantes nuevos miembros. En primer lugar, el **Bank of America** ha decidido utilizar para su servicio **Online,** el software desarrollado por **Netscape Communications**. Los negocios incorporados a este servicio, podrán efectuar transacciones Online, con las principales tarjetas de crédito. Por otro lado, la compañía **Tribune Co.**, de Chicago también está probando los intercambios electrónicos. Recientemente, compró una parte de **Checkfree Corporation**, compañía que procesa pagos de más de 1.200 empresas y más de 200.000 consumidores individuales. Quizás Tribune está ansiosa por compensar los 11 millones de dólares que perdió por los malos resultados del tercer trimestre del 94.

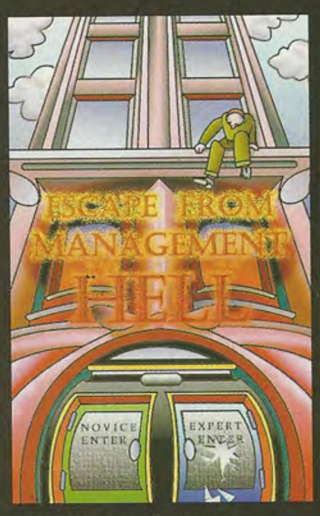
- Si la intimidad es algo muy prioritario para su correspondencia electrónica, existe ya un libro que puede interesarle, y cuyo título es **Protect Your Privacy: The PGP User's Guide** . Este volumen profundiza en las tecnología encriptadas y sus diferencias entre ordenadores. Consta de 300 páginas y se vende al precio de 19,95 dólares (aproximadamente 2.600 pesetas). Si quiere más información, puede conseguirla llamando al teléfono (800) 947-7700.

- En Michigan, dos avispadas compañías se han establecido en Internet. La cadena **SchoolKids´ Records** usa su nueva presencia Online, para anunciar ofertas, y establecer un servicio de compras electrónicas. La empresa **White Rabbit Toys**, ofrece un catálogo de juguetes de Suecia, Alemania y U.S.A.

En Breve... Software

¡Directivos al infierno!

El nuevo programa de Zelo, *Escape From Management Hell*, nos envía al infierno, para juzgar los pecados cometidos por otros.



***El castigo por los errores cometidos por los directivos consiste en hacer horas extras frente a* Escape From Management Hell.**

Cuenta con doce "parábolas", que nos muestran como, a menudo, las relaciones humanas son pisoteadas en el mundo de los negocios.
En el papel del Asistente de Satán, decidiremos si los infractores deben ser salvados del fuego eterno, o ser arrojados a él de cabeza. Figuras históricas como Calígula, o Edgar Allan Poe nos mostrarán errores de mando a través de la historia. Están disponibles las versiones para Windows y Macs de este programa, al precio de $49,95 (aproximadamente 65.000 pesetas), llamando a Zelos al teléfono (800) 345.6777.

Un Progreso en las

Seguro que más de una vez hemos reunido montones de catálogos de suministros y elementos para la construcción, o hemos gastado horas comparando precios de diferentes muebles para el hogar. Si es así, tenemos que dar la bienvenida a la Guía Electrónica del Comprador para la Construcción 1994. Builder Magazine (revista publicada mensualmente en Washington, D.C.) ha unido sus fuerzas con RDC Multimedia, de Palo Alto, para producir una guía en CD-ROM de los materiales de construcción. El disco en formato doble, tanto para PCs como para Macs, reúne información sobre 1.700 fabricantes, que hacen más de 5.200 artículos y accesorios para el hogar. Esta Guía Electrónica combina gráficos, textos y vídeo. Se puede acceder a los productos a través de 26 secciones, como fontanería, pintura, etc. El interfaz es directo, con vídeos, catálogos y gráficos.

El programa se completa con una extensa lista de direcciones y teléfonos de los fabricantes, que es una auténtica ayuda para cualquiera que esté construyendo o renovando una casa. Pulsando con el ratón un símbolo, podremos observar

Estuches para conservar y transportar CD-ROMs

Los soportes portátiles de almacenamiento de datos son bastante delicados, y hemos de extremar el cuidado tanto de nuestros discos floppies como de los CD-ROMs. Pues bien, la empresa Case Logic tiene una extensa gama de soluciones para todas las exigencias de transporte y preservación de nuestros datos.

Los productos más interesantes de la gama son los estuches para CD que comprenden decenas de modelos que van desde maletines hasta cajas, estuches de nylon con cremallera o columnas para almacenar tanto los compactos de datos como los de música. Su sistema ProFile permite ahorrar mucho espacio al almacenar los CD, ya que sustituye la caja convencional por una funda plástica especial de interior forrado de felpa y exterior susceptible de contener carátulas o anotaciones sobre el contenido del disco que lleva dentro.

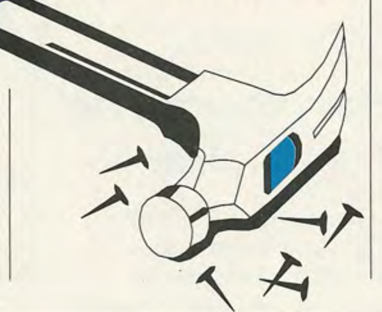


Los disquetes, cintas de vídeo o incluso los portátiles o también videocámaras tienen cabida en las prestaciones de los productos de Case Logic, que aportan un estuche o maleta para cada necesidad.

– C.S.

MEJORAS DEL HOGAR

la instalación de una ventana Climalit. Con solamente pulsar otro, podremos pasear por las páginas electrónicas de un catálogo de grifos. Hay incluso un extenso paseo virtual, que nos introduce mucho más en el contexto del programa, por una casa moderna, así como varias docenas de vídeos promocionales. El CD-ROM incluye un catálogo completo de MASCO, un importante distribuidor de materiales de construcción en los EE.UU. Según Terry Beaubois, diseñador de esta práctica guía, en un futuro próximo se podrá contar con un disco anual, basado en el número especial de abril, de la revista *Builder Magazine*.



Se ha pensado en editar una versión más orientada hacia el pequeño consumidor. En una primera tirada de este programa, se distribuyeron 10.000 discos a contratistas de obras. Los interesados pueden llamar al (800) 241-2537, o enviar 34,95 dólares (aproximadamente 4.550 pesetas) a Builder Cd / Builder Magazine, One Thomas Circle, NW, Suite 600, Washington, DC 20005.

– A.G.



Nuevos Teclados de Diseño

Los teclados de la Serie Signature de Focus Electronic Corp ofrecen un diseño ergonómico único. Model o estándar tiene un soporte incorporado para el descanso de las muñecas; WinTrac incorpora un dispositivo TrackBall removible en el centro de la barra espaciadora; y el modelo Focus incluye una calculadora integrada y doce funciones programables. Para más información, llamar a Electronic Corp. al (800) 826-6880.

En Breve... SOFTWARE

Vamos a NAFTA

¿Cómo puede beneficiar a alguien la Asociación Para el Libre Comercio de Norteamérica ? La respuesta de la NAFTA Network está en un nuevo CD-ROM de Database America. El Directorio de Negocios de Norte América tiene datos de más de 11 millones de negocios en USA, Canadá y México.



El Directorio de Negocios de Norte América ***relaciona posibles contactos en todo el continente.***

Las compañías están agrupadas por su código SIC y por el tipo de negocios. Este programa existe para Windows y Mac, y puede conseguirse en Database America, al teléfono (800) 478-0318.

Flota como un Hovercraft, Resiste como un tanque

En opinión de New World Computing, el vehículo de moda en el año 2365 será el Zephir, un Hover-tank usado en las pruebas de conducción intergalácticas, que tienen lugar a través de paisajes extraterrestres, sistemas



Las Mega-Corporaciones del futuro patrocinan las carreras de robots en Zephir.

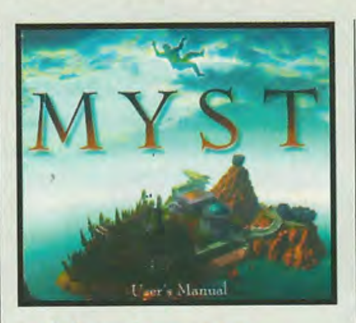
subterráneos, y bajo el agua. Zephir (80 dólares –aproximadamente 10.400 pesetas– versión DOS), contiene gráficos en 3D y más de 30 escenarios. Es posible jugar contra el ordenador, o contra más de cinco oponentes vía modem. Para contactar con distribuidores, llamar al (818) 889-5600.

LOS DIEZ SUPERVENTAS EN U.S.A.



Noviembre 1994

1. Doom II (ID/GT Interactive)
2. Myst (Broderbund)
3. 5 Ft., 10 Pak (Sirius)
4. Quincken CD-ROM Deluxe (Intuit)
5. Under a Killing Moon (Access)
6. Star Trek Interactive Technical Manual (Simon & Schuster)
7. Microsoft Encarta (Microsoft)
8. Lion King Animated Storybook (Disney Software)
9. Metaltech Earth Siege (Sierra On-Line)
10. Print Shop Deluxe CD Ensemble (Broderbund)



Diciembre 1994

1. Myst (Broderbund)
2. Wing Commander III (Origin)
3. Lion King Animated Storybook (Disney Software)
4. King's Quest VII (Sierra On-Line)
5. Doom II (ID/GT Interactive)
6. Myst (Broderbund)
7. 7th Guest (Virgin)
8. Star Trek Interactive Technical Manual (Simon & Schuster)
9. Aladdin Activity Center (Disney Software)
10. U.S. Navy Fighters (Electronics Arts)



Enero 1995

1. Myst (Broderbund)
2. King's Quest VII (Sierra On-Line)3. Myst (Broderbund)
3. Doom II (ID/GT Interactive)
4. Nascar Racing (Virgin)
5. Star Trek Interactive Technical Manual (Simon & Schuster)
6. Front Page Sports Football Pro'95 (Dynamix)
7. X-Wing Collector's CD (Lucas Arts)
8. Earth Siege (Dynamix)
9. 7th Guest (Virgin)
10. Under a Killing Moon (Access)

MANIOBRA$

* ¿Qué conseguiríamos si cogemos un sistema operativo de Mac, lo unimos con un microprocesador PowerPC 603, y con un lector de CD-ROM de cuádruple velocidad?

Apple Computer espera interesar a montones de consumidores en este nuevo proyecto. Un Multimedia denominado **Pippin**. Algo muy a favor de este nuevo sistema, es su casi-compatibilidad con el software de Macintosh. En realidad, los CD-ROMs de Pippin deberían correr sin modificaciones en un Mac estándar. La conversión no es completa, aunque se espera que adaptar el software de Mac para Pippin no sea particularmente difícil.

Apple indica que el estándar Pippin contará con una mayor variedad de software, y con precios más bajos que el existente. Los primeros en conseguir la licencia de esta tecnología han sido los fabricantes de juegos **Bandai**, quienes planean disponer de juegos para Pippin hacia finales de este año.

* Disney ha hecho público su próximo compromiso con el Multimedia. Centrado en la formación de **Disney Interactive**, la multinacional del entretenimiento planea una agresiva entrada en el mercado (ya ha comenzado con CD-ROMs basados en *Aladdin* y *El Rey León*). En el momento presente, Disney Computer Software es el quinto mayor creador de software de entretenimiento del mundo. Han prometido dar detalles de su agenda para el 95, en la edición de invierno del CES de Las Vegas.

* Nadie ha planeado beneficiarse del **GATT** (Acuerdo General de Aranceles y Comercio), pero los productores de software esperan recibir un aumento de la protección de la propiedad intelectual. 124 países miembros del GATT se comprometerán a respetar las reglas de la **Organización de Comercio Internacional** y sus normas de intercambio. Sin la suficiente protección del copyright, las empresas extranjeras pueden piratear impunemente los productos de entretenimiento, incluido el software Multimedia.

* Tres empresas de software han aceptado grandes inversiones financieras recientemente. #1- Pro CD ha recibido 4,5 millones de dólares (aproximadamente 585.000.000 pesetas) de Battery Ventures y Highland Capital. **Pro CD** espera que el dinero les ayude a reforzar sus campañas de marketing. #2- **Looking Glass Technologies**, especializados en simuladores de vuelo y realidad virtual, han entrado en una aventura financiera con dos firmas: Ventura Partners y Matrix Partners. Looking Glass ha recibido una primera entrega de 3,8 millones de dólares (aproximadamente 494.000.000 pesetas), que usará en el desarrollo de productos como Flight Unlimited. #3- Trident Capital ha efectuado una misteriosa inversión en **GeoSystems**, suministrador de información geográfica para desarrolladores Multimedia como **Compton's New Media** y **Grolier**. Ninguna de las partes ha desvelado los detalles económicos, aunque un anuncio en la prensa calificó la inversión como importante.

DEJA YA DE JUGAR

John Carmack, creador del DOOM, ha vendido más de 850.000 copias de su videojuego. Hoy en día gana 30 millones mensuales



Es un hecho. La creación de juegos para ordenador se ha convertido en algo más que una simple diversión. Se trata de una verdadera profesión con la que vas a ganar mucho dinero.

Así que ya sabes. Aprovéchate tu también. Si te gusta la informática y todavía no te has definido...Hazte programador de videojuegos!!!, porque ahora ya puedes gracias a TRUCOLIST PC.

Un fantástico libro trimestral con 300 páginas y 2 disquetes, lleno de contenido útil que te pone fácil llegar a ser un programador profesional. Una obra única en el mundo con la que llegarás a hacer juegos como los que ves en PC MANIA.

- Listados completos con comentarios de expertos.
- Enseñanza paulatina
- Artículos técnicos
- Referencia sobre software y hardware.
- Tablas
- Trucos de programación de profesionales
- Ejemplos de programación
- 2 disquetes con ejemplos
- Programas de apoyo...

UNA AUTENTICA BIBLIA PARA EL PROGRAMADOR DE JUEGOS



TODO INCLUIDO

Todo tipo de información para programadores



Programación de:

- VGA
- SoundBlaster
- Modo X
- Joystick
- Teclado
- Microprocesador
- Memoria EMS
- Memoria XMS
- Discos
- Scroll de pantalla
- Formatos Gráficos
- Formatos musicales
- Lenguaje ensamblador
- Sprites

y además

- Creación de fondos gráficos para los juegos.
- Cómo crear tus propios modos de vídeo.
- Módulos objeto y librerías.
- Cómo estudiar los juegos que los profesionales ya crearon.
- Cómo trabajar con los archivos para grabar imágen , sprites, fondos, música, etc..
- Scream Tracker 3.0, para crear tus propias melodías para los juegos.
- Todo acompañanado de sus librerías de programación, para empezar a trabajar desde el primer día.

Trucolist PC es una obra en 3 volúmenes de aparición trimestral. El número 2 saldrá a mediados de Marzo y el número 3 a mediados de Junio de 1995.



la llamada para pedir el libro no te costará ni un duro.



Los gastos de envío
Te lo enviamos a casa gratis por contrareembolso





2 disquetes con todos los programas y listados de TRUCOLIST PC



OFERTA DE SUBSCRIPCION A LOS 3 VOLUMENES
10500 PTS (TODO INCLUIDO)
TELEFONO INFORMACIÓN
956-840246

Haz tu pedido llamando al
LLAMADA GRATUITA
Horario de Lunes a Domingos de 0900 a 2100
900 101 553

En Breve... Software

Trivial Pursuit

Este juego constituyó un fenómeno de los años 80. Ahora ha sido mejorado con las posibilidades multimedia, para su presentación en CD-ROM. Parker Brothers y los inventores del juego, han preparado más de 4.000 nuevas



¿Qué ha hecho Virgin para mejorar* Trivial Pursuit*? Pues añadir 4.000 nuevas preguntas, 1.400 fotos, vídeo clips...

preguntas, muchas de las cuales cuentan con acompañamiento visual o musical. El objetivo sigue siendo el mismo, enfurecer a los amigos demostrando que sabemos más tonterías que ellos. Virgin Interactive Entertainment...(800) 874-4607.

Un Famoso Número Nueve

Los fans del béisbol, todavía usan un tono reverente cuando mencionan a Ted Williams, considerado por muchos el mejor bateador de todos los tiempos. Global Electronic Publishing y KAO han formado equipo para inmortalizar al número 9 de los Boston, con Ted Williams-La Historia de una Leyenda. El disco



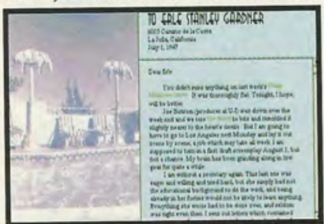
Pocos jugadores de béisbol han dejado una huella tan grande como el bateador Ted Williams.

en formato doble va directo al tema mediante entrevistas grabadas con Williams, acerca de su carrera y del tema más querido para él: golpear la bola. Global Electronic Publishing (603) 882-9933.

El CD Estaba Cargado...

Imagine su sorpresa cuando cogió el CD-ROM de Raymond Chandler..., !y descubrió que estaba caliente!

está afectada por el elemento inmoral contra el que lucha." Chandler presentó la época de la guerra en el Sur de California como una moderna Gomorra, nieblas. El fondo musical del programa simula famosos temas del cine y la televisión. Sin embargo,



Tendremos acceso a cartas personales de Chandler, como ésta a Erle Stanley Gardener, creador de Perry Mason.

la principal ambientación del CD viene dada por las fotos de los 40 y los 50. La mayoría de estas fotos en blanco y negro, representan al Los Ángeles de Chandler en todo su esplendor, en una mezcla de art deco, palmeras y grandes rascacielos. La ciudad es el centro de la ficción de Chandler, como un personaje extra en cada historia. El mapa interactivo de la ciudad en *Trouble...* ofrece fotos de lugares del Los Ángeles actual, mencionados en las historias de Marlowe. Fotos de gran tamaño de estos edificios y lugares surgen con solo un click del ratón.

Introducirse en* Trouble *es tan fácil como entrar en esta oficina de detective.

El Autor de Novelas de Detectives

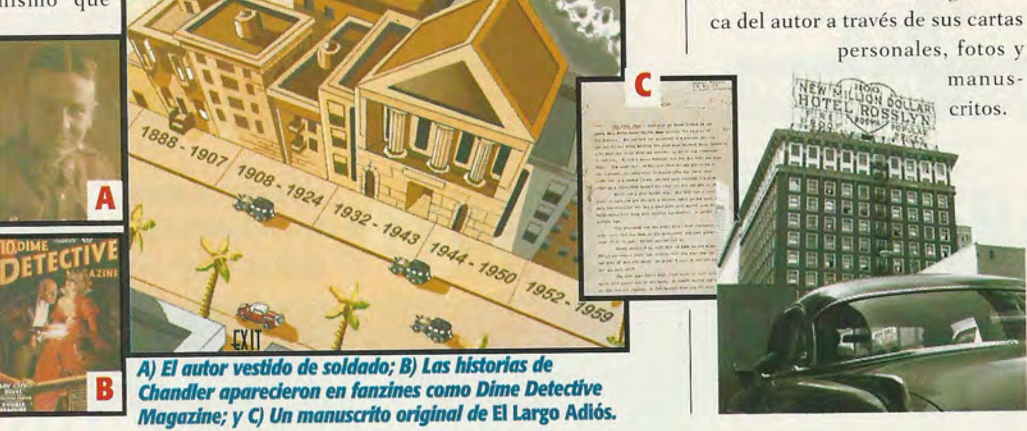
Raymond Chandler no fue el primer escritor de novelas de detectives, pero creó a su héroe arquetipo. Philip Marlowe protagonizó ocho historias de misterio, y ahora encabeza el reparto de *Trouble is my Business*. Este nuevo CD de Byron Press Multimedia contiene los ocho libros de Marlowe. Según Rachel Forrest Director de la serie Clásicos del Siglo XXI, "Marlowe tiene una cierta presunción por la forma en que resuelve los misterios, sin embargo, defrauda a una parte de sí mismo que soleada y peligrosa. Es un poco irónico que Hollywood, joya de esa Gomorra, se haya inspirado regularmente en las historias de Philip Marlowe como medio de entretenimiento.

Un Mundo en Blanco y Negro

El humor era esencial en la ficción de Chandler, y en este CD-ROM, existe su propia atmósfera de cine negro. *Trouble* comienza con una breve secuencia animada llena de motivos detectivescos. El interfaz principal reproduce la oficina de un detective, ambientada con adecuadas sombras y ti-

El Autor desde Dentro

Parte de la sustancia en un programa en el que se homenajea a alguien viene de los aspectos personales que descubrimos acerca del sujeto. *Trouble* cuenta con una crónica temporal del variada y a menudo difícil vida de Chandler. También sabremos algo acerca del autor a través de sus cartas personales, fotos y manuscritos.



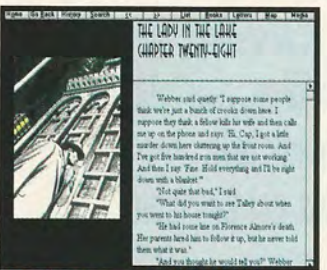
***A) El autor vestido de soldado; B) Las historias de Chandler aparecieron en fanzines como Dime Detective Magazine; y C) Un manuscrito original de* El Largo Adiós.**



Una Gran Forma de Leer

Las ocho novelas de Philip Marlowe son presentadas a través de un interfaz que comparte historia y elementos gráficos. El texto pasa mediante scroll a la derecha de la pantalla, mientras a la izquierda se nos presentan ilustraciones o fotografías relativas a algunas partes de la historia.

El vídeo también incrementa la experiencia. Por ejemplo, mientras leemos la detallada descripción que hace Chandler de un club



Mientras leemos las historias de Chandler, fotos e ilustraciones aparecen a la izquierda de la pantalla.



nocturno, llegamos a una caja de vídeo enmarcada dentro del texto. Un simple click en ella y se nos presentan algunos vídeos de los grandes Duke Ellington y Bennie Goodman. Es en estos momentos cuando *Trouble* más destaca. Cuando los elementos multimedia muy bien elegidos enfatizan la fuerte prosa de Chandler.

La Conexión Californiana

El próximo título de Byron Preiss será *Of Mice and Men*, el primero de una serie de CD-ROMs enmarcados en las contribuciones literarias de otro californiano: John Steinbeck. Para más información acerca de *Trouble is My Business* (49,95 dólares, aproximadamente 6.500 pesetas), contactar con Time Warner Interactive, distribuidor del programa al (818) 955.9999.



En Breve... HARDWARE

Cardinal Elige a MVP

Los Modem Value Packages de Cardinal son tres modems de bajo costo. MVP288 es un fax/modem a 28.800 bps.



***Modem Value Packages* de Cardinal.**

MVP144 tiene una capacidad para fax/modem de 14.400 bps. Para necesidades más modestas, el MVP24XF procesa 2400 bytes por segundo. Para una información más completa, contactar con Cardinal al (717) 293-3000.

Multicargadores a Bajo Precio

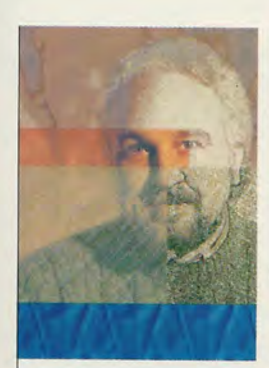
El nuevo CD67 Minichanger de Mountain Network, admite siete discos simultáneamente, y funciona a doble velocidad, con un tiempo medio de acceso de menos de 360 milisegundos, y un promedio de transferencia de



Siete es el número mágico para el nuevo Minchanger.

datos de 300 KB/segundo. El CD7 Minichanger, con un promedio de cinco segundos de cambio de disco, sale al precio de 649 dólares (aproximadamente 85.000 pesetas). Para localizar un distribuidor, llame a Mountain al (408) 438-6650.

Perspectiva



Los nombres de Sony, Paramount, Time Warner, GTE, Disney Newsweek, Turner, Viacom y Simon & Schuster no se asocian normalmente con los fabricantes de software. Estas editoriales, multinacionales de la electrónica o de los medios de comunicación afianzan día tras día su presencia en el mercado del CD-ROM multimedia.

Esta relación se amplía cada mes con una clara tendencia al alza. ¿A qué se debe este aumento de la presencia de empresas tan dispares? La respuesta es que poseen material susceptible de aparecer en formato CD-ROM. Hace un par de años, le ofrecieron a un diseñador de software multimedia una serie de ideas para desarrollar un CD-ROM. Echó un vistazo a la carpeta y la dejó de lado diciendo: "ya dispongo de ideas suficientes, lo que me hace falta es el contenido".

Los archivos de la Paramount, de Sony, de Turner Entertainment y de Viacom almacenan más material del que puede absorber el mercado, bien en forma de publicaciones escritas, vídeos o cintas de audio. Hasta la fecha, la calidad de los títulos producidos por estas empresas ha sido muy alta y la rivalidad entre ellas será más acusada. Afortunadamente, ello redundará en una mejora de la calidad del producto final. Aunque todo esto está por ver.

No obstante, cuanto más interés por el mercado del CD-ROM tienen estas multinacionales de los medios de comunicación, la presencia de fabricantes de menor entidad es cada vez mayor. En noviembre y diciembre del pasado año, aparecieron entre 50 y 100 nuevos títulos cada semana, y la mayoría de producciones era obra de nuevas casas editoras. Estas cifras son esclarecedoras y reflejan un auge que puede tener una doble interpretación. Por un lado, se puede argumentar que los usuarios adquieren los CDs en cuanto aparecen en el mercado. Los lectores de CD-ROM ya forman parte de cualquier equipo informático y los precios de los programas se han reducido notablemente. Baste como ejemplo el hecho de que algunos títulos bastante interesantes se podían adquirir a un precio no superior a las 3.000 pesetas. Por otro lado, ¿qué sucedería si los usuarios deciden restringir su presupuesto en CD-ROM? ¿Qué pasaría si la oferta de títulos sobrepasa la demanda? Hemos presenciado crisis del mercado con anterioridad, por ejemplo en 1984 y 1985. En cuestión de meses quebraron decenas de productores de software. Aún no disponemos de las cifras de ventas del año pasado, pero se aprecian claros signos de recuperación en el mercado.

Lance Elko

Lance Elko. Director Editorial de CD-ROM Today U.S.A.

 Tim Victor

El Secreto Inconfesable



Se le ha llamado "el secreto inconfesable de la tecnología Multimedia", aunque ya ha dejado de serlo. Los usuarios de ordenadores personales con Windows tienen problemas al ejecutar los CD-ROMs y el software multimedia.

Aunque personalmente no haya experimentado aún ningún problema, puede haber leído acerca de éstos en los periódicos o en las publicaciones especializadas, o quizá haya podido ver el anuncio de Apple en el que se comparaba al usuario de Macintosh con el desesperado usuario de PC, editando a medianoche su archivo CONFIG.SYS.

No es muy difícil saber la razón de estos problemas. Al igual que Internet, el mundo DOS y Windows es una total anarquía. Los equipos disponen de componentes de muy diversa procedencia y los interfaces parecen diseñados en función del folclore de cada país en vez de ajustarse a las especificaciones técnicas. Sin embargo, ahí reside la gran ventaja de los equipos compatibles. Los fabricantes ya no necesitan ninguna certificación para iniciar la producción de componentes informáticos. Asimismo, los usuarios pueden combinarlos a voluntad en sus equipos y a un mejor precio.

Intel y Microsoft han desarrollado la especificación Plug & Play (conectar y ejecutar) para facilitar la gestión del hardware. Un PC que disponga de Plug & Play puede configurar todos sus dispositivos de forma automática, por lo que los usuarios no deben molestarse en ajustar los equipos de entrada/salida, los canales DMA o los IRQs. Con todo, para poder disfrutar de estas ventajas, la tecnología Plug & Play debe ser totalmente compatible con el software BIOS de su ordenador, con el sistema operativo y con todos los periféricos. Incluso en este caso, puede que sólo evite futuros conflictos con el hardware. Sin embargo, no puede evitar incompatibilidades más sutiles y que realmente preocupan a los usuarios, especialmente cuando éstos logran configurar todos los puertos, pero el ordenador no arranca y se bloquea el sistema.

La solución puede hallarse en la actualización de drivers de dispositivos, o quizá ajustando los conmutadores que no estaban documentados. Si tiene intención de adquirir una tarjeta de vídeo, de sonido, un lector de CD-ROM, o incluso un equipo nuevo, consulte el servicio de atención al cliente de Compuserve o America Online y esté atento al intercambio de información entre los clientes y el personal técnico. Puede parecer de mala educación cotillear en las conversaciones de los demás, pero recuerde que esta comunicación es totalmente abierta al público y que podrá hallar respuestas sin tener que formular preguntas ya planteadas por otros.

Como Internet, el mundo DOS y Windows son una total anarquía. Los equipos disponen de componentes de muy diversa procedencia y los interfaces parecen diseñados en función del folclore en vez de ajustarse a las especificaciones técnicas.

Si se entretiene en estos menesteres, podrá hacerse una idea acerca de la calidad de los productos y del servicio postventa del fabricante. Basta recordar que los clientes satisfechos no suelen dirigir ninguna pregunta al servicio técnico, mientras que un problema que tan sólo afecte al uno por ciento de los usuarios, puede trastocar completamente el Servicio Técnico.

Asimismo puede observar personas que tienen algún problema con el equipo que Vd. tenía intención de comprar. Ahora ya sabe a qué atenerse y cuánto tardan en contestar a las reclamaciones de los clientes. ¿Realmente intentan solucionar las dificultades de los clientes, o se limitan a dar las mismas respuestas ante cualquier avería?

Los fabricantes de PCs son particularmente listos. Conocen a la perfección el coste que supone el Servicio de Soporte Técnico, y saben el desastre económico que podría suponer la devolución de sus equipos averiados por parte de los clientes. Sin embargo, los sistemas multimedia para Windows se venden como rosquillas. y el mercado no parece dispuesto a pagar un precio más alto en aras de un mejor servicio postventa, o de una perfecta compatibilidad. Paradójicamente, los productos de software líderes en ventas son compatibles con cualquier plataforma y ofrecen las mejores prestaciones a un precio muy atractivo. Pero esta situación no tiene visos de cambio a corto plazo.

LA REBELION HA COMENZADO

TU Y TODA TU FURIA CONTRA EL IMPERIO

STAR WARS
DARK FORCES™





WinView

Charles Brannon

Visión de Futuro



Mientras espera a que se comercialice el Windows 95, merece la pena actualizar su versión a Windows 3.11 para Trabajo en Grupo.

Esta versión ofrece muchas ventajas sobre la versión 3.1, y mejora sensiblemente la velocidad de su disco duro (no nos referimos a Windows 3.11 que ya soluciona algunos de los problemas de la versión anterior). Y aunque no trabaje en red, Windows para Trabajo en Grupo 3.11 anticipa prestaciones de Windows 95.

Una de estas mejoras es el acceso de archivos de 32 bits que obvia el sistema operativo DOS para abrir, leer y copiar archivos en disco, y que puede doblar, triplicar y hasta cuadruplicar la velocidad de acceso del disco. Debe advertir la diferencia entre esta prestación y el "Acceso a disco de 32 bits" que ya figuraba en la versión anterior, pero que sólo obviaba el sistema operativo cuando se accedía al archivo de intercambio.

El acceso de archivos de 32 bits sustituye el SmartDrive (la caché del disco DOS de 16 bits) con una caché virtual de 32 bits (VCACHE). Como SmartDrive, VCACHE acelera su disco al almacenar los archivos más utilizados en la memoria, lo cual resulta más ágil que acceder al disco duro.

Incluso aunque no trabaje en red, Windows para Trabajo en Grupo 3.11 anticipa algunas de las prestaciones de Windows 95.

A diferencia del SmartDrive, VCACHE no recurre a ninguna memoria convencional. Esta es una particularidad del nuevo Windows. Las unidades de dispositivo virtual (VDD, Virtual Device drivers) que se cargan en la memoria extendida llaman a la memoria tras el primer megabyte. Mientras SmartDrive utiliza una cantidad fija de memoria para acceder a archivos usados con frecuencia en el disco duro, la controladora VCACHE puede liberar parte de la memoria cache si Windows se ejecuta con escasa RAM.

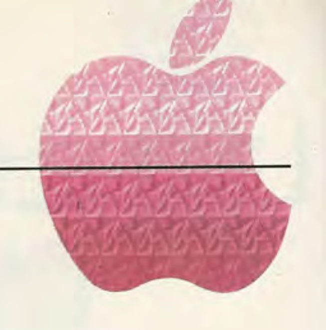
La mayoría de los nuevos equipos se venden con WFWG 3.11 y esta prestación, que mejora el rendimiento, puede pasar inadvertida por la mayoría de los usuarios. Para activar el acceso a archivos de 32 bits, ejecute el Panel de Control y seleccione el icono "386". Pulse el ratón sobre el botón "Memoria Virtual". Desde la pantalla de configuración de la memoria virtual, seleccione la opción "Acceso de disco de 32 bits" y modifique los ajustes del archivo de intercambio a un archivo de intercambio permanente con un tamaño que oscile entre los 4 y los 8 MB (en función de la RAM disponible en su equipo). Asegúrese de almacenar el archivo de intercambio permanente en la unidad no comprimida si utiliza Stacker, Doublespace o Drivespace. A continuación seleccione la opción "Acceso de archivo de 32 bits". De esta forma Windows puede modificar el valor en la opción "Tamaño de la memoria virtual", desde 512K hasta 2048K, en el caso de que disponga de 8MB de RAM, si bien 1024K permite un rendimiento notable.

Tras esto, Windows deseará reiniciar su ordenador, no obstante, seleccione la opción Cancelar de forma que pueda editar el archivo AUOEXEC.BAT y desactivar el SmartDrive. Para ello, seleccione la opción Ejecutar desde el menú del administrador de archivos e introduzca SYSEDIT. Con ello puede editar los archivos de sistema de su ordenador. Pulse el ratón sobre el archivo AUTOEXEC.BAT y observe la línea que contiene SMARTDRV. Lo desactivará si añade REM al inicio de la línea.

Si ejecuta un programa DOS que precisa SmartDrive, basta con que lo edite para leer algo como SMARTDRIVE 2048 256, que indica un tamaño de caché pequeño para la ejecución de Windows, como para garantizar la suficiente memoria para el nuevo ajuste de VCACHE. Si desea mantener SmartDrive para CD-ROM, basta con añadir C al final de la línea (o bien utilice la letra de su unidad host si utiliza la compresión de disco). No debería ejecutar ninguna utilización de memoria del disco duro con VCACHE.

Una vez haya editado el archivo AUTOEXEC.BAT, salga de Windows, reinicie su ordenador y vuelva a arrancar Windows. Si la velocidad no es la acostumbrada, inicie SysEdit de nuevo y edite el archivo CONFIG.SYS, asegurándose de que existe la línea DEVICE=C:\WINDOWS \IFSHLP.SYS.

Puesto que OS/2 no es compatible con los controladores de dispositivos virtuales como VCACHE, no puede utilizar el acceso de archivos de 32 bits con OS/2 Warp. No obstante, Windows para Trabajo en Grupo 3.11 prepara el camino para Windows 95, por lo que no deberá esperar demasiado para obtener estas mejoras de rendimiento. Asimismo, Windows para Trabajo en Grupo 3.11 incluye las herramientas de acceso a Internet de 32 bits. Continuará el próximo mes.



MACINACIONES

Steven Anzovin

El Cerebro de Moriarty



Nuestro refugio electrónico se ha visto ampliado con unos 700.000 propietarios de MACs que se han decidido por el Power Macintosh. Junto al escritorio de mi hijo se encuentra Moriarty, un Power Mac 7100/66 con todos los accesorios, incluido un Apple CD 300 Plus en su interior.

A simple vista, resulta difícil imaginar que Moriarty es uno de los ordenadores más inteligentes del planeta. Excepto por el logotipo PowerPC situado al lado de la disquetera, la caja/unidad es igual que la de un Centris 650 de hace dos años. ¿Acaso el ordenador que lleva dentro vive con arreglo al bombazo que Apple ha originado con los Power Macs desde su introducción en el mercado hace casi un año? Sí, pero sólo si utiliza el software adecuado. Si ha seguido la trayectoria de los Power Macs, sabrá que funcionan con cualquier programa Mac en emulación, pero sólo con programas originales lo hacen a la velocidad prevista. Apple afirma que existen 350 aplicaciones originales, número suficiente para garantizar que el Power Mac continuará desarrollándose. Los procesadores de textos no consiguen la velocidad idónea en Moriarty, pero es muy rápido con las aplicaciones gráficas. El Photoshop 3.0 no sólo es más rápido, sino que además muestra anticipos a tiempo real de casi todos los filtros, lo que sólo es posible con la velocidad de 66Mhz de la CPU de Moriarty.

¿Vive Moriarty con arreglo al bombazo que Apple ha originado con los Power Macs desde su introducción en el mercado? Sí, pero sólo si utiliza el software adecuado.

La versión más reciente del Sistema Operativo de Mac, el 7.5, está instalada en el cerebro de Moriarty. Como ya saben todos los veteranos de Mac, ponerse al día con los últimos sistemas de software puede ser bastante frustrante y poco económico. Merece la pena tenerlo, a pesar de los dolores de cabeza que pueden proporcionar algunas de sus incompatibilidades, aunque sólo sea por todas las utilidades que Apple le ha añadido. Ejemplo de estas últimas es Stickies, una versión por ordenador de las notas autoadhesivas. O WindowShade, una utilidad que enrolla las ventanas como si de una persiana se tratara, permitiendo tener varias a mano sin que resulten un estorbo. Pero no todas las utilidades de la versión 7.5 merecen la pena. De momento puede prescindir del QuickDraw GX al menos hasta que soporte más aplicaciones. Lo que sí merece la pena adquirir es el Plain Talk de reconocimiento de voz y el software de síntesis, pues será necesario para utilizar algunos de los buenos productos en preparación en CD-ROM de Mac.

Conectarse a una red ha sido siempre una de las ventajas de Macintosh. No obstante, Apple no ha tenido tanto éxito al integrar CD-ROMs en un entorno conectado en red. A juzgar por el comportamiento de Moriarty, los usuarios habituales de CD-ROM, que además estén conectados a una red, pronto se cansarán de ver en la pantalla el preocupante mensaje: el "maldito" disco no se pudo expulsar porque está siendo compartido. Si arranca con un CD-ROM en la unidad, y tanto la opción de Compartir Archivo como la de Vincular Programa están activas en el panel de control de Configurar Acceso (que es lo que ocurre cuando conecta a una red Apple Talk), no tendrá posibilidad de expulsar el disco. La única forma de hacerlo es desactivar la opción de Archivo Compartido.

He aquí otra de las peculiaridades de un CD conectado a red con la que nos sorprende Moriarty: seleccione el icono de CD-ROM, abra el menú Archivo y seleccione "Compartir...". Asegúrese de que todas las casillas del cuadro de diálogo están marcadas con una "x", de forma que todos los archivos y carpetas del disco se puedan compartir. Cierre el cuadro y guarde los cambios. Después haga un doble click en el icono de disco (que ahora habrá cambiado a un icono de documento genérico), para abrir su ventana. Verá que la ventana de disco está vacía y que no aparece ningún icono de archivo. Pero no se preocupe; esto no significa que su CD haya sido destruido. El Finder está fragmentado por archivos compartidos en un disco bloqueado. Haga un nuevo click en la casilla de "Compartir este elemento..." en el cuadro de diálogo de "Compartir..." para hacer que todo vuelva a la normalidad.

Próximamente hablaré del software en CD-ROM expresamente creado para Power Mac. 



David A. Wade

La mejor cosecha de Shareware en CD-ROM



Ha sido la mejor cosecha de shareware en CD-ROM. De hecho, era de sobras conocido que el CD-ROM constituía un medio excelente para la distribución de programas shareware.

Pero, 1994 ha experimentado un gran crecimiento y se ha confirmado la presencia de muchas empresas editoras con una renovada oferta de títulos.

Y si todo fue tan bueno, me pregunto porqué no se otorgó ningún premio a la categoría "Mejor shareware..." en los premios anuales que otorga nuestra publicación.

Discutimos largo y tendido acerca de la posibilidad de incluir esta categoría, pero finalmente optamos por pensar que, a pesar de los indudables méritos y del atractivo de la interfaz de usuario de alguno de estos productos, la esencia de cualquier disco de shareware es, sin ningún género de dudas, los programas que contiene. En otras palabras, al conceder premios a esta categoría se podría premiar más a los responsables de la selección del shareware, que a los propios creadores de los programas. De cualquier forma, así puedo dedicar más tiempo para evaluar una gama más amplia de discos y de empresas de shareware, ya mencionadas en números anteriores de esta revista.

La siguiente es la relación de los mejores productos shareware, sin seguir un orden particular, muchos de los cuales ya han tenido ocasión de conocer en números anteriores de esta publicación. La recopilaciones de Night Owl, publicadas regularmente, figuran sin duda entre el mejor shareware disponible en CD-ROM. Es una selección de programas actualizados, y disponen de una sencilla interfaz de usuario.

¿Cuál es el mejor CD-ROM de shareware del año? Depende de sus gustos y de su interés. A continuación le mostramos lo mejor de lo mejor.



En EL CD-ROM
Pruebe cualquiera de los 40 programas shareware para Mac y Windows.

Si sólo le interesan las aplicaciones para Windows, le sugiero alguno de los títulos de Limelight Media. Limelight apareció en el mercado con uno de los mejores interfaces y lo ha mantenido con muy pocas mejoras. En sus inicios se limitaban a recopilar programas, mientras que ahora seleccionan y agrupan programas para segmentos de mercado: el trabajo, el hogar, utilidades, etc. Las antologías de Limelight están clasificadas por iconos bien visibles y pueden instalarse en el disco duro con suma facilidad.

No presté especial atención al interfaz de usuario de Software Vault, aunque ha sido mejorado notablemente y su selección de programas es óptima. Cada nuevo disco recibe el nombre de un mineral o de una joya, así por ejemplo, el último que tuve ocasión de revisar se denominaba Colección Rubí, y la selección de los programas resulta interesante.

Algunos de los mejores programas shareware para DOS, se hallan en las colecciones trimestrales de ASP Advantage. Son recomendables pues proceden del selecto escrutinio efectuado por la Asociación de Profesionales en Shareware.

Hace poco repasé el catálogo más reciente de Walnut Creek. Merece la pena probar la colección Simtel de aplicaciones DOS, el último disco CICA con aplicaciones Windows y la recopilación Hobbes para OS/2. Cada uno de estos discos es una copia de la ubicación FTP de la Red y Walnut Creek la actualiza con frecuencia.

Dos de los mejores discos Mac de los últimos meses fueron InfoMac, al que Steve Anzovin otorgó una excelente valoración en su revisión de los programas shareware para Mac de octubre de 1994, así como la versión aparecida a mediados de verano de Hyperstacks CD-ROM, también de Pacific Hi Tech.

Con tantas empresas distribuidoras de productos shareware en CD-ROM, la rivalidad entre ellas debe alentar la mejora de los interfaces y la rebaja de los precios. La perspectiva para el año en curso es inmejorable. Y esto que comentamos son muy buenas noticias para todos nosotros.



El hardware de hoy, el software del mañana

Importantes figuras del mundo informático nos comentan sus impresiones acerca de las limitaciones del hardware actual, y sobre las posibilidades del software del futuro.

Steven L. Kent

Es algo evidente que el software se encuentra a unos niveles nunca soñados. Sin embargo, da la impresión de que la mayoría de los mejores diseñadores de programas se sienten incapaces de conseguir creaciones a la altura de sus posibilidades reales. Esto ocurre por las limitaciones del hardware. Diez años atrás, los mejores juegos podían ser ejecutados desde un simple disco de 5 $^{1}/_{4}$. Tenían gráficos primitivos, poco sonido, y se les controlaba con unas pocas pulsaciones de teclado. Hoy día, los juegos necesitan gran capacidad de almacenamiento e incluyen estupendos gráficos o incluso imágenes de vídeo.

Muchos creadores diseñan tan elaborados efectos y gráficos, que incluso los sistemas más sofisticados, con lector de CD-ROM de cuádruple velocidad, tarjetas de sonido de 16 bits, y microprocesadores de última generación son incapaces de manejarlos. Hemos hablado con cuatro miembros influyentes de esta industria para que nos expliquen cómo ven ellos el futuro, y discutir acerca de los obstáculos que deben ser superados, para convertir su visión en una realidad.

Al Lowe

Más grande y más rápido no significa mejor.



"Hacer que todo sea mayor y más rápido no es lo mejor para incrementar la calidad de los juegos."

Comenzó su carrera escribiendo historias para niños como *Winnie the Pooh and the Hundred Acre Woods*, pero sus mayores éxitos vinieron de la mano de Leisure Suit Larry, una serie de aventuras para adultos que cuenta las hazañas del inmoral Larry Laffer, y que convirtió a Mr. Lowe en uno de los primeros grandes nombres de la industria del juego de ordenador.

Para Lowe, los juegos son una forma interactiva única para contar historias. "No estoy tan interesado por los avances en hardware como por aprender las técnicas de la narración. Esto es lo que el público valora a la hora de comprar. Mi mayor problema de hardware es el espacio en la cabeza del usuario. Hay tanta información que puedes colocar dentro del cerebro de la gente, que no quiero desperdiciarla hablando sobre las tarjetas de sonido, IRQs y puertos de salida."

No está de acuerdo con la dirección que muchos desarrolladores de software han tomado: "Hacerlo todo más grande y más rápido no es el mejor camino para incrementar la calidad de los juegos. Eso es lo que todo el mundo quiere hacer en estos días. Están pidiendo más memoria, procesadores más potentes, con mejores tarjetas de sonido, monitores y altavoces. Es cierto que no puedes hacer software de innovación sin el hardware adecuado para utilizarlo, pero hacer mayores sistemas no es el único camino para hacerlos mejores."

Con esta filosofía, está claro que Lowe no está interesado en la creación de juegos específicos para los últimos y mejores sistemas informáticos, centrando su interés en la confección de un buen argumento. Ello no significa que vuelva la espalda al progreso. Preguntado acerca de las innovaciones técnicas que le gustaría ver realizadas, contesta: "Estoy buscando efectos en 3D, auténticas voces estéreo, y realidad virtual sin extraños anteojos. Me gustaría también ver video-cámaras incorporadas al ordenador, para poner la cara del usuario en el principal personaje del juego. Esto haría la experiencia más personal."

En cuanto a los problemas del hardware, considera como más importante el de la incompatibilidad: "El principal obstáculo con el PC es la carencia de estandarización. El Macintosh está más cerca de conseguirla, pero representa sólo una pequeña porción del mercado. No puedes salir adelante escribiendo juegos para la décima parte del público potencial de juegos de ordenador. Cada vez que un juego está escrito, puedo gastar la mitad del tiempo que me llevó hacerlo en la búsqueda de los programas de instalación adecuados para evitar conflictos. Además, el hecho de intentar abarcar todos los sistemas, obliga a que alguien deba comprobar cada programa completo en cada tarjeta de sonido y soporte gráfico en que planeamos publicarlo. Hay una esperanza. Hemos visto cómo algunas compañías consiguen estandarizaciones transitorias".

"La tecnología Plug and Play (conectar y ejecutar) sería un maravilloso avance, pero lo creeré cuando lo vea. Hasta entonces, la llamada a la estandarización será solo un grito desesperado de los creadores de software."

El camino hacia los estándares



"El ochenta o quizás el noventa por ciento de los problemas de incompatibilidad se producen cuando la gente añade nuevos servicios a los sistemas que poseen." – Ron Whittier, Intel

Según Ron Whittier, director de Intel, los mayores fabricantes de hardware y sistemas operativos han lanzado una iniciativa para la estandarización. Intel ha trabajado en una BIOS modificada que identificará tarjetas de sonido y otros periféricos cuando sean incorporados.

"Estamos trabajando en una serie de herramientas para estandarizar. Es cierto que se producen muchos más conflictos con los juegos que con las aplicaciones de negocio. Además, el ochenta o quizás el noventa por ciento de los problemas de incompatibilidad se producen cuando la gente añade nuevos servicios como tarjetas de sonido o lectores de CD-ROM a los sistemas que poseen. Si son capaces de lograr todo lo que han planeado hacer, el Windows 95 de Microsoft es la última respuesta a los estándares de Plug and Play que los programadores están demandando."

Randy Komisar

CD-ROM: No es una solución a largo plazo



"El problema es la compatibilidad. Creo que la tecnología Plug and Play es la solución."

Como presidente de LucasArts, Randy Komisar controla una de las más prestigiosas y respetadas compañías de software de entretenimiento, que cuenta con una bien ganada reputación por diseñar un software que destaca por su creatividad.

"En LucasArts, dice Komisar, intentamos atraer sensibilidades del cine a los juegos de ordenador. En la difícil decisión entre avances técnicos y el uso del hardware de base existente, hemos alcanzado mejor balance que nadie."

"Podríamos crear juegos que el hardware existente no soportaría. En lugar de ello, siempre estamos buscando caminos para impulsar las capacidades de aquello con lo que contamos. Por ejemplo, al crear *X-Wing*, quisimos aprovechar el amplio espectro de hardware que razonablemente esperábamos que nuestra audiencia tuviera. Es fácil diseñar juegos para gente con MPEG (Motion Pictures Experts Group) y máquinas de última generación. El auténtico desafío está en escribir para el hardware que está en el mercado en grandes cifras." *X-Wing*, que fue publicado en 1993, soportaba ordenadores 286. Mientras la mayoría de los juegos ya requería sistemas 386 e incluso 486, LucasArts se aseguró de que su juego alcanzara la audiencia más amplia posible.

Komisar ve el futuro como algo más que mejores gráficos y ordenadores más rápidos. "Con seguridad, habrá mejores gráficos y sonido, pero muchos de los grandes cambios se producirán en otras áreas. Creo que los juegos para redes y las competiciones multiusuario van a llegar a ser mucho más importantes. También existirán nuevos periféricos específicos para diferentes clases de juego, que los harán mucho más interesantes."

Un problema que le gustaría que solucionaran los fabricantes de hardware es el del almacenamiento. No le causa buena impresión el lento tiempo de acceso del CD-ROM. "Es difícil creer que el CD sea la mejor solución para el almacenamiento a largo plazo. Tanto Nintendo como Sega han luchado contra el Compact Disc. Nintendo anunció finalmente que optaría por un sistema de cartuchos. Sega, que produjo un CD-ROM de velocidad simple en 1993, continúa fabricando la mayoría de sus títulos en cartucho."

Como Lowe, Komisar desearía ver eliminados los problemas de configuración. Para él, el futuro de los juegos de ordenador pasa por unas mejores producciones y por un enfoque más social de los mismos. Nos dice: "El otro gran problema es la compatibilidad. No se está avanzando en esto, pero creo que la tecnología Plug and Play es la solución. En cuanto al futuro, la información en tiempo real y la combinación de todos los periféricos de entretenimiento en los ordenadores, los convertirá en una experiencia más atractiva. Con el tiempo, veremos el equipo de música, la televisión y nuestro ordenador personal en el mismo aparato. Será un equipo conectado a una red interactiva que facilitará el procesado de cantidades masivas de información. Las mejores producciones de sonido y vídeo serán lo estándar, y los juegos serán una experiencia social. La gente podrá jugar a través de las redes."

El futuro del vídeo en los juegos de ordenador

"Incluso las mejores soluciones de software sólo consiguen una frecuencia de 10 a 15 imágenes por segundo... Los consumidores piden vídeo en pantalla completa, y con animación fluidas."

– Julien Nguyen, Sigma Designs

Julien NGuyen, vicepresidente y oficial técnico en Sigma Designs, está de acuerdo con Komisar en cuanto a que añadir el uso del vídeo en los juegos de ordenador es una parte integral del futuro de la industria. Según NGuyen, alcanzar la calidad que los consumidores esperan va a requerir una solución de hardware. "La incorporación del vídeo no es una idea nueva. Apple introdujo Real Time hace ya dos años, aunque esto no pasó de ser una solución de software. Incluso las mejores soluciones de software sólo consiguen una frecuencia de 10 a 15 imágenes por segundo en una pequeña ventana sobre la pantalla. Los consumidores piden vídeo en pantalla completa, con animación fluida."

"La tecnología MPEG ha sido diseñada con la colaboración de representantes de la industria informática, la televisión por cable, la industria del cine y la de los consumidores electrónicos. Esta tecnología permite ejecutar vídeos muy nítidos, en pantalla completa y con una buena frecuencia de imágenes. MPEG ha sido aprobada por los principales estudios cinematográficos."

Muchos analistas piensan que esta tecnología finalmente evolucionará desde un periférico, a un simple chip que será estándar en cualquier equipo.

Will Wright

Mayor poder de procesamiento



Creador del clásico *SimCity* y los siguientes títulos de la serie "sim", Will Wright cambió los esquemas del juego por ordenador. Antes de Wright, los juegos versaban sólo sobre guerras, fantasías y deportes. Diseñando juegos para pensadores, Wright añadió temas tan creativos como la urbanización de ciudades o el control de un hormiguero.

Las simulaciones de Will Wright tienen requerimientos únicos a causa del gran número de posibilidades de juego, y a la gran cantidad de situaciones en las que puede situarse la acción cuando la salva el usuario. La mayoría de los programadores se preocupa en mejorar los gráficos o el sonido estéreo. A Wright le preocupa la potencia de computación.

"Lo que más entorpece mis esfuerzos es la potencia de procesamiento. La clase de trabajo que hago depende en esencia de esta potencia, que implica el cálculo de datos instantáneo. Nuestros juegos serían incluso mejores si pudiéramos trabajar con un mayor número de situaciones salvadas por el usuario. Estas situaciones ocupan, en los juegos de aventuras en general, menos de 5K, ya que las únicas variables son los objetos encontrados y añadidos a la historia. Con *SimCity* 2000, las situaciones ocupan un promedio de 60K de datos comprimidos y de alrededor de 160K sin comprimir. *SimCity* tiene 80.000 variables, y podría contar con más si las situaciones salvadas por el usuario pudiesen crecer."

Según Wright, el desarrollo de nuevo y sofisticado software pasa por mejoras en el hardware. Sin embargo, no lo ve como una tendencia completamente positiva: "Los juegos que van más rápido son de inmediato considerados como de última generación. Existe un montón de cosas que podrían llevarse a cabo con el hardware existente, y que podrían quedarse sin hacer por un paso demasiado rápido hacia tecnologías más novedosas."

"Existe un montón de cosas que podrían llevarse a cabo con el hardware existente, y que podrían quedarse sin hacer por un paso demasiado rápido hacia las tecnologías más novedosas ."

En lo relativo a las carencias del hardware actual, nos habla de dos capítulos en los que los sistemas actuales se muestran particularmente ineficaces: La velocidad de proceso y la estandarización. "El proceso en paralelo sería un paso decisivo. Los procesadores paralelos son simples chips que contienen en su interior cientos de procesadores. Si la industria se moviese hacia esta dirección, desaparecerían un montón de los problemas de velocidad."

"En cuanto a la estandarización, no soy un fan del PC, pues experimento más problemas con los sistemas DOS que con los Macs. Prefiero la arquitectura de estos últimos porque en DOS, lograr la compatibilidad es casi la mitad del trabajo. Después que hemos acabado la versión inicial de un producto, nuestra primera lista de errores consta de unos 900 datos. Con Macs, esa primera lista no llega normalmente a los 200."

Cuestionado acerca de sus proyectos de futuro, a Wright le gustaría experimentar con temas relacionados con la vida artificial. Esto requiere siempre un largo proceso de información, lo que supone la parte más lenta de la creación de un programa. Como ejemplo de su interés en este capítulo podemos citar *SimLife*. Asimismo, espera ver pronto incorporada la realidad virtual y los mundos en 3D a los juegos del futuro. A medida que los procesadores lleguen a ser más poderosos, se producirá la implantación de los procesos en tiempo real sobre los precalculados. El uso del vídeo también ocupará un capítulo importante en lo que está por venir. Según Wright, antes de que todo esto ocurra, los ordenadores deben alcanzar un nivel técnico que les permita efectuar cálculos masivos al instante.

El empuje de la potencia

"Me gustan los personajes de los juegos. Consumen más MIPS que nadie."

– Ron Whittier.Intel

Durante las últimas dos décadas, el equipo de desarrollo de arquitecturas de Intel ha seguido un plan previsto que obligaba a la compañía a doblar la velocidad de su más rápido procesador cada dieciocho meses. Para Whittier, son los "los personajes de los juegos" los que en mayor medida apoyan la demanda de mejores prestaciones en los equipos, forzando a las compañías a acelerar el paso. En lo referente al debate entre los procesadores RISC contra los CISC, opina que esto no debe ser, por más tiempo, un problema: "Es un concepto de los 80. Para todos los propósitos prácticos, la Arquitectura Reducida y Compleja se han fusionado."

Whittier está de acuerdo en que el proceso en paralelo aumenta el poder de computación extraordinariamente. "Crea un montón de potencia para digerir, incluso para los personajes de los juegos. Sin embargo creo que en la práctica, el rendimiento de todo el sistema debe ser incrementado al mismo tiempo, no sólo el de la CPU. No es posible trabajar aisladamente en uno o dos componentes. Es además imprescindible estar atento a la sincronización entre todos los elementos del sistema."



Richard Garriott

DOS: Sin Salida



La tecnología nunca será lo más importante en la creación de un programa. La historia de calidad es la clave del éxito.

Ya sea escribiendo juegos o decorando su hogar para Halloween, el estilo de Richard "Lord British" Garriot marca la pauta. Su casa encantada en Austin, equipada con lo último en pirotecnia y efectos especiales, ha sido destacada por la cadena de televisión CNN. Garriot ha conseguido una gran expectación con sus juegos Ultima, una serie premiada de Origin, que combina el rol y la fantasía, con comentarios sociales.

"Ya se puede ver a los juegos de ordenador moviéndose hacia otras fuentes de entretenimiento. Está aumentando el uso del vídeo y en un futuro próximo dispondremos de entornos tridimensionales generados en tiempo real."

Según Garriot, la importancia de los polígonos gráficos en tiempo real afecta al desarrollo de un juego. "Si sólo puedes renderizar unos pocos cientos de figuras, estás condicionado por la carencia de polígonos. Es necesario procesar muchos miles de polígonos por segundo para lograr gráficos con calidad de televisión. Algunas tarjetas que están saliendo al mercado, tienen ya incorporado hardware de generación de polígonos."

Como Al Lowe, Garriot cree que el argumento es el elemento más importante de un buen juego. "La tecnología nunca será lo más importante en la creación de un buen programa. La mayoría de los entusiastas del juego, todavía piensan que el argumento, la historia de alta calidad, es la clave del éxito.

Cuando le preguntamos sobre las carencias del hardware actual, nos comenta que una de sus frustraciones, al escribir para los ordenadores más avanzados, es el DOS como sistema operativo. "La mayor debilidad de la plataforma PC es el DOS. Es una aplicación del 8086, y hace que los 386, 486, e incluso los Pentium procesen a mucha menos velocidad de lo que son capaces. La respuesta real a mejorar el hardware está en reemplazar el DOS. Windows 95 podría marcar la diferencia."

Garriot es sincero en su insatisfacción con el actual estado de la tecnología del CD-ROM. "Cuando ejecutas un CD-ROM, el giro se hace más lento a medida que te acercas al centro del disco. Esto tiene parte de la culpa de que las velocidades de transferencia en este sistema sean tan bajas. En el futuro, los lectores de CD de Velocidad Angular Constante reemplazarán a los actuales de Velocidad Linear Constante. Esto hará al Multimedia más rápido y le abrirá toda clase de nuevas posibilidades."

CD-ROM: Primero más grande, después más rápido

"Normalmente conseguimos menos de un Gygabyte de datos en un CD simple. Cuando podamos ampliar esa cifra a varios Gygabytes de almacenamiento, estaremos preparados para cambiar de la tecnología lineal a la angular."

– Richard Buchanan, Creative Labs

Richard Buchanan opina que los lectores de CD-ROM más rápidos llegarán en breve. Pero antes de que estos lectores vayan de la velocidad linear a la angular, el aspecto de la tecnología cambiará.

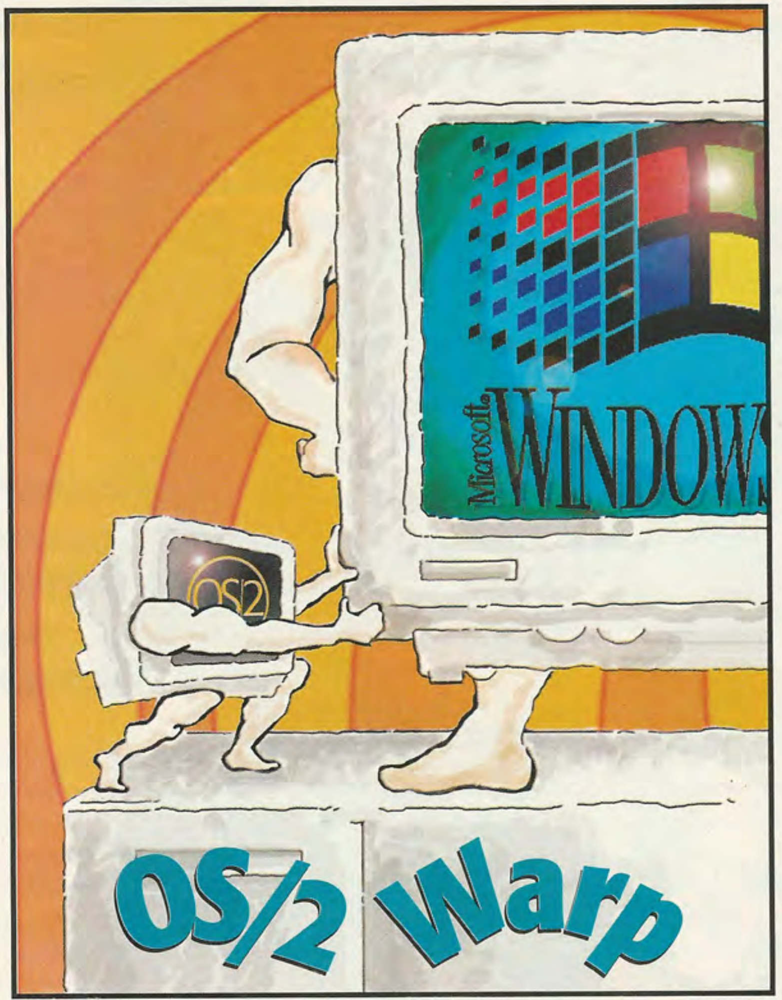
"No se puede adaptar tanta información en los discos de velocidad angular como en los de lineal. Los fabricantes están experimentando con métodos para introducir más información. Normalmente conseguimos menos de un Gygabyte de datos en un CD simple. Cuando podamos ampliar esa cifra a varios Gygabytes de almacenamiento, estaremos preparados para cambiar de la tecnología lineal a la angular."

Según Buchanan, los lectores de CD-ROM de velocidad angular constante tendrán lasers de luz azul, los cuales tienen menos longitud de onda que los lasers rojos usados ahora, y son capaces de acceder a datos de una forma mucho más rápida. Pero esta nueva tecnología aumentará los precios.

¿Qué será, qué podrá ser?

Después de todas estas opiniones, podríamos preguntarnos en qué punto nos encontramos ahora. Sony y Philips han desarrollado el HDCD. Este estándar usa un láser casi rojo, con una longitud de onda algo más corta, que le permite aumentar la velocidad de acceso. Estos nuevos discos de alta densidad manejarán entre 3,3 y 6,8 gygabytes almacenados en dos niveles de datos.

Muchos de los cambios vislumbrados y deseados por los diseñadores de juegos están ya a la vuelta de la esquina o existen en la actualidad. Los procesadores paralelos están disponibles, pero hay poca demanda. La cámara de Al Lowe para colocar el rostro del jugador en el personaje principal del juego ya ha sido mostrada en alguna feria. La idea del juego en redes de Randy Komisar también se ha llevado a cabo. Los fabricantes de ordenadores se toman ahora a la industria de los juegos en serio. Con el rápido índice de crecimiento del sector de la informática de entretenimiento, los diseñadores de juegos para ordenador podrán algún día tener influencia en los diseños de hardware del futuro.



¿Está preparado para ser el número uno?

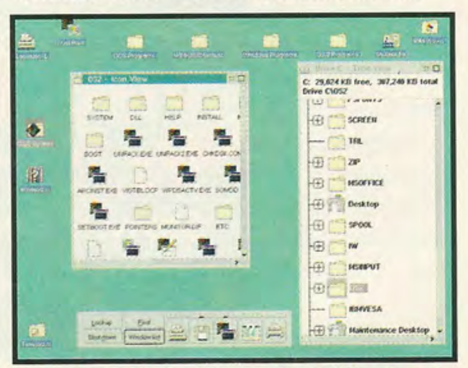
Neil Randall

¿Es bueno el Warp? Nuestro experto examina si esta última versión del Warp puede reemplazar al Windows de su PC. Aquí tienen lo que decidió.

El OS/2 es un sistema operativo excelente, al menos sobre el papel. Es un sistema de 32 bits en su totalidad (Windows no lo será hasta la próxima aparición del Windows 95), funciona bien sólo con 4 Mb de RAM y ofrece un DOS que funciona mejor que el de Microsoft. Carece del problemático esquema de recursos que utiliza Windows, tiene un interfaz gráfico más claro y funcional y no falla tanto como Windows. Incluso es capaz de ejecutar aplicaciones Windows.

La versión 3, conocida también como OS/2 Warp, ofrece un programa de instalación mejorado que hace de ésta un proceso menos costoso (de lo que lo era en versiones anteriores), detectando las tarjetas de sonido y unidades de CD-ROM más populares. La instalación requiere dos disquetes y un CD-ROM, y una vez que comienza hay poco que decidir. El programa de instalación, tan complejo y mal hecho de las versiones anteriores, ha desaparecido y el Warp realiza una instalación sencilla que carga todo en el sistema DOS/Windows instalado en el ordenador, dando la opción de hacer un arranque dual entre DOS y OS/2 siempre que quiera y donde quiera que esté. No es obligatorio formatear de nuevo el disco duro y estar atado al OS/2. Mantenga instalados el DOS y el Windows hasta que esté convencido con el OS/2. Cuando lo esté, reinsértelo para aprovechar al máximo sus funciones avanzadas.

Como un incentivo y un elemento de valor añadido para comprar el Warp, IBM ha incluido un segundo CD-ROM en el paquete, el OS/2 Bonus Pack. Este CD incluye bastantes programas, cada uno de los cuales hace del OS/2 un entorno cada



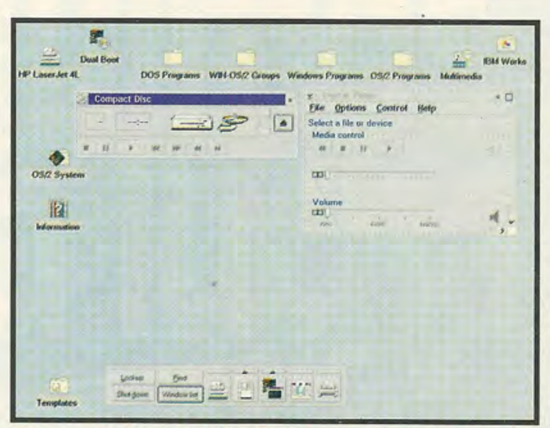
El escritorio del OS/2: El LaunchPad está en la parte inferior y la ventana de unidades a la derecha.

vez más valioso. FAX Works para OS/2 permite el envío y la recepción de faxes, CompuServe Information Manager para OS/2 permite la conexión a este sistema de información on-line y el programa HyperACCESS Lite para OS/2 es un buen programa de terminal de comunicaciones (que aparecerá en el Windows 95).

Multimedia Viewer es una herramienta que permite el almacenamiento y clasificación de archivos de vídeo, audio y gráficos. Video IN es un buen conjunto de utilidades, pero limitado, para grabar pequeños fragmentos de vídeo digital. Person to Person en un pequeño



En la instalación, el OS/2 deja intactos los grupos de Windows y se pueden ejecutar los programas Windows desde los mismos.



El grupo Multimedia de OS/2 incluye programas para el control de vídeo digital y Compact Disc.



Una pantalla de configuración del OS/2. Esta configuración del sonido ofrece el control de volumen y el botón de reproducir.



Las solapas de la derecha de las ventanas hacen más fácil la utilización de las configuraciones y las opciones.

programa de multiconferencia, que permite conectar a usuarios con modem, red de área local (LAN) o líneas ISDN (red digital de servicios integrados) para colaborar en proyectos en tiempo real, trabajando con archivos. IBM Internet Connection ofrece todas las herramientas necesarias para acceder a Internet con OS/2, y se incluye todo lo necesario para darse de alta como usuario de esta gran red. El programa de acceso a Internet puede configurarse para utilizarlo llamando al proveedor del servicio, no siendo necesario hacerlo desde la red de IBM. También se ha incluido un programa de e-mail, lectores, programas para Gopher, Telnet y acceso en modo FTP y más servicios disponibles sólo en Estados Unidos. Lo que habrá que ver es si Windows 95 se aproximará a este nivel de calidad y si aparte habrá que gastarse el dinero en un paquete de acceso a Internet.

Y el Bonus Pack, incluye el IBM Works, una completa colección de programas de proceso de texto, hoja de cálculo, bases de datos y gestores de información personal.

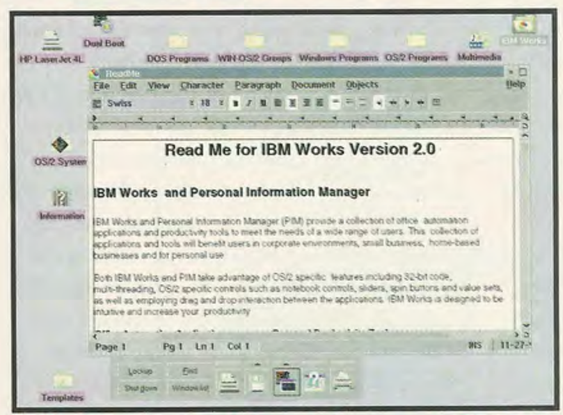
El sistema completo y los programas complementarios necesitan toneladas de disco duro. Contamos más de 40 Mb para el sistema completo y más de 30 Mb para el Bonus Pack. Si está alucinado, aún hay más. Nada se ejecuta desde el CD-ROM. Todo necesita copiarse al disco duro. Hablando de memoria RAM, el sistema funciona con 4, pero no se haga ilusiones, tenga al menos 8 que es lo que utilizan la mayoría de interfaces gráficos hoy. La instalación dura media hora si se realiza desde CD-ROM, que se convertirá en toda la tarde y parte de la noche si se hace desde disquetes.

¿Qué hay de nuevo en esta versión del OS/2? Aparte la de instalación mucho más clara, hay un mejor soporte de los dispositivos hardware de todo tipo, un nuevo programa tutor para aprender el uso del interfaz, y una aplicación que se carga sola y configurable llamada LaunchPad, que permitirá albergar los programas de uso más frecuente. Algunas de las opciones de la versión 2.1 se han replanteado y ahora hay una opción llamada Fast Load que permite cargar aplicaciones Windows más rápidamente. El soporte Multimedia es completo, esto para usuarios de CD-ROM, ya que OS/2 no ha tenido problemas para ejecutar los más de 20 CD-ROMs para DOS y Windows que he probado. Como ya he dicho, el OS/2 asume instalarse como segundo sistema operativo en la máquina. Esto mantiene el ordenador como un máquina funcional en DOS y Windows, pero a costa de perder algunas funciones avanzadas del OS/2, como por ejemplo el sistema de archivos HPFS (High Performance File System). El HPFS reemplaza al ridículo sistema de archivos del DOS, la FAT (File Allocation Table) que sólo permite 8 caracteres en el nombre del archivo. El HPFS es mejor, pero para usarlo hay que hacer una partición en el disco duro o reformatearlo completamente.

Sea como sea, el OS/2 es un sistema con poco soporte. IBM da soporte al OS/2 con un excelente servicio técnico que ayuda a cualquier hora cualquier día. Pero a lo que me refiero es al soporte por parte de otras empresas y terceras partes. En realidad hay pocas aplicaciones desarrolladas para OS/2, normalmente por empresas grandes. Una de las razones de esta carencia de aplicaciones desarrolladas específicamente para OS/2 es, irónicamente, que OS/2 ejecuta bien las aplicaciones desarrolladas para Windows. Entonces para qué desarrollar



El IBM Works, que viene con el Bonus Pack es un sólido paquete de iniciación para aplicaciones OS/2.



Las fuentes y el aspecto de la pantalla son personalizables y hay siempre un sistema de ayuda disponible.



Cada programa Windows es personalizable de forma individual para obtener el máximo rendimiento.

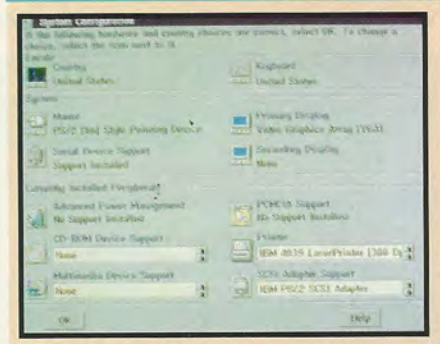
en OS/2 para OS/2. El problema es que las aplicaciones desarrolladas en OS/2 para OS/2 se pueden ejecutar con mayor rapidez y estabilidad que las de Windows, así que sería bueno disponer de ellas. Por contra, las aplicaciones Windows que tenga instaladas se ejecutarán dentro del Windows que tiene instalado.

Y también está el problema más importante: el rendimiento del OS/2 con las aplicaciones Windows. Hemos leído en la nota de prensa que OS/2 tiene un DOS mejor que el DOS, y un Windows tan bueno como Windows, pero mi experiencia prueba que sólo la primera parte de lo anterior es cierta. El DOS en OS/2 es más rápido que el MS-DOS por sí mismo y permite a los programas que se ejecutan en una sesión DOS acceder a más memoria (y un controlador de ratón que se carga automáticamente).

El problema está en las aplicaciones Windows. No importa cuánto haga para no poder trabajar con *Word para Windows* o cualquier otra aplicación Windows tan cómoda y rápidamente como lo hago con el propio Windows (utilizo Windows para Trabajo en Grupo 3.11 en un 486 a 66 Mhz y 8 Mb de RAM). Con OS/2 los programas Windows tardan al menos el doble de tiempo en cargar y su rendimiento es muy lento en el mejor de los casos (mi controlador de vídeo ATI tiene soporte para OS/2, así que este no es el problema). Además el acceso al disco es constante, sin importar cómo se ajusten los parámetros del cache de disco. Ahora me doy cuenta de que probablemente tenga que llamar a un técnico de IBM para que me diga los pasos que hay que seguir para ejecutar más rápidamente el OS/2, pero estaré "condenado" si hago ese esfuerzo. No debería hacerlo, ya que no tengo la garantía de recibir esa ayuda tan personalizada.

¿Mi veredicto? Si es un usuario de OS/2 2.1, corra a la tienda más próxima y compre esta nueva versión. Si es un usuario de DOS y Windows, le recomiendo que espere a ver si el Windows 95 es mejor, entonces seleccione entre los dos. Realmente mi opinión es que IBM abandonará el OS/2 dentro de un año, primero porque deberá hacer una revisión del mismo para las aplicaciones Windows 95 y esto es caro y segundo porque IBM acaba de licenciar el sistema operativo de Apple. El Warp será el último cartucho que queme IBM. Al igual que ordenadores como el Amiga y sistemas operativos como el Geoworks han sucumbido ya en el pasado, la superioridad tecnológica y el mercado existente tienen poco que hacer el uno con el otro. Inevitablemente el que llega tarde pierde.

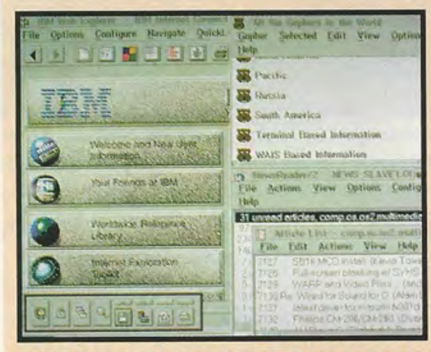
Los Pasos del Warp



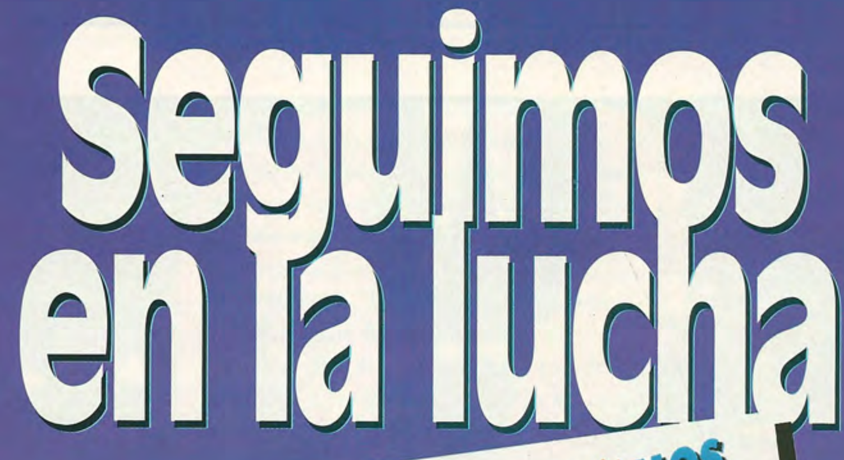
La instalación del Warp necesita dos disquetes y un CD-ROM.



El OS/2 Bonus Pack, un segundo CD-ROM del Warp, está cargado con utilidades y extras.



El IBM Internet Connection contiene todas las herramientas para navegar por la red e incluye un procedimiento de registro para ser usuario de la misma.



Año V Número 42 · 395 Pesetas

HOBBY CONSOLAS

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS

REGALAMOS 50 CARTUCHOS NBA JAM

MORTAL KOMBAT ROMPE EN 32X

¡Supertítulos! SAMURAI SHODOWN
DRAGON BALL Z 3
BATMAN & ROBIN
NBA JAM TOURNAMENT EDITION

¡Llega el mejor juego de lucha!
FATAL FURY SPECIAL

- Reportaje sobre todos los lanzamientos de Acclaim.
- Avalancha de juegos traducidos al castellano.
- Información a la última sobre las nuevas consolas
- Especial Teléfono Rojo, con más de 100 preguntas contestadas

...¡y todo sobre las últimas novedades en juegos!





El Séptimo Arte en CD-ROM

Comentamos lo mejor de las guías de cine en CD, tanto para los más aficionados, como para los que van al cine sólo de vez en cuando.

David A. Wade

Parece que hayan pasado muy pocos meses desde que me compré mi primer lector de CD-ROM, así que todavía me sorprendo cuando descubro que algunos títulos poseen varias ediciones anuales. En verdad hace ya más de seis años que adquirí mi CD-ROM y, en ese tiempo, importantes programas de referencias han sufrido modificaciones anuales. De todos estos productos (atlas, almanaques, etc.), no hay ninguno que me interese más que las últimas actualizaciones de los CDs que tengan que ver con la cinematografía.

Es bastante fácil apuntarse al viejo dicho de que las nuevas versiones siempre son mejores que las anteriores. Pero, ¿en que medida lo son realmente?

Debido a que la tecnología multimedia mejora constantemente, cada vez nos volvemos más exigentes. Ya no es suficiente que nos den en CD-ROM la información que apareció sobre papel. Un CD-ROM no es sólo un sustituto del libro.

Una colección de recetas de cocina en CD, por ejemplo, debe ofrecer mucho más que su equivalente en papel. Después de todo, ¿quién tiene un monitor y un teclado en la encimera? Una versión en disco debe estar tan bien hecha que nos has de permitir sacar por impresora la lista de la compra cuando de repente se nos presentan cinco adultos y dos niños a cenar. Lo mismo ocurre con los discos sobre críticas cinematográficas. No puede coger su sistema multimedia y colocarlo frente a la estantería de las películas de vídeo para escoger la que verá esa noche. Y cuando está acurrucado en el sofá, es más probable que coja un libro para buscar ese dato que le interesa sobre el filme, que conectar el ordenador para comprobarlo. Irónicamente, los CD-ROMs basados en libros sobre el cine, y que nos venden como si fueran tan fáciles de consultar como un libro, en la práctica no funcionan de ese modo. Su misión es dar información multimedia de distintas formas, como si fueran un

"juego", una nueva clase de entretenimiento. Si no, ¿para qué molestarse en comprarlos?

Las buenas noticias son que *Cinemania* '95 de Microsoft se está desarrollando en la dirección acertada, aunque muy lentamente. La nueva edición contiene varios cambios que aumentan el volumen de información ofrecida, aunque todavía se queda a medio camino entre lo que no es –una guía de consulta– y lo que podría ser, una fuente multimedia de información.

El interfaz tipo "vídeo" es mejor que el de las versiones anteriores, y la galería de imágenes tanto estáticas como en movimiento ha sido mejorada. La nueva guía de películas de Leonard Maltin se ha unido a la última edición de Rogert *Ebert's Video Companion,* y completado con comentarios de Pauline Kael (sin embargo algunos de estos comentarios remiten a los diversos libros de la autora, "para más información"). También existen cientos de referencias de media docena de enciclopedias de cine. Pero la verdadera maravilla que aporta *Cinemania* '95 es su magnífica red de información hipertexto. Esta red ofrece un enorme volumen de datos de todo tipo.

La mayor innovación en el nuevo *Cinemania* es la opción "Suggest", aunque si lo que busca es que un algoritmo de inteligencia artificial le ofrezca una serie de películas acorde con sus gustos, no lo conseguirá. Lo que obtendrá será una especie de "Ruleta de la Fortuna". El programa le ofrecerá una docena de categorías para escoger (también puede dejar que el ordenador escoja por usted), y después cada una de ellas se dividirá en géneros aún más específicos. Cuando la rueda deje de girar, encontrará de diez a veinte títulos en la ventana de sugerencias. Sobre el papel, parece que los autores han intentado hacer de *Cinemania* algo más divertido aparte de la "enciclopedia", pero en la práctica no resulta más que un patético intento de emulación de la divertida forma de encontrar un género cinematográfico en el CD de cine *Videohound.*

Con una presentación menos engañosa que *Cinemania* '95, la guía de cine *Videohound Multimedia* es un duro contrincante. La nueva edición, que aparecerá en breve, tiene todo el potencial necesario para ser un gran éxito. Sus principales bazas son su facilidad de uso, su original aspecto gráfico y un índice con cientos de clasificaciones por géneros. Este CD cubre muchos más títulos que cualquiera de sus rivales, además de películas hechas exclusivamente para TV, material que sólo está disponible en vídeo, colecciones de música, documentales, vídeos deportivos, y muchos más. Muchas de las referencias están ilustradas con la carátula del vídeo, lo que me parece no se había visto hasta el momento en ninguna otra guía. También hay una divertida y útil colección de referencias cruzadas que cubren desde "Documentales Extraños" hasta "Instrumentos de Asesinos"... Pinche en "Buscar" para encontrar referencias a Mujeres Fatales y hallará 162 títulos diferentes frente a los 25 que ofrece *Cinemania*. Las críticas son más aceptables, aunque no ofrecen la profundidad de las de



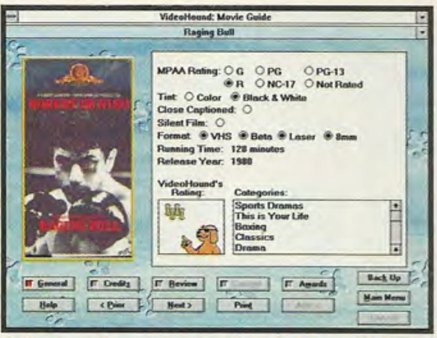
Una nueva opción en* Cinemania' 95 *es la de Sugerencias, similar a la "Ruleta de la Fortuna".



***En la imagen, un fotograma perteneciente a la película* Toro Salvaje.**



En Cinemania' 95 *los mejores filmes de habla no inglesa están muy bien representados.*



Videohound *muestra muchas de las carátulas de las películas que aparecen en el CD-ROM.*



Lo más divertido en* Videohound *está en sus cientos de subgéneros. Aquí tenéis parte de la selección de Mujeres Fatales.



El catálogo de biografías de estrellas de* Videohound *es simple pero efectivo. Sin embargo, en algunas parecen faltar películas.

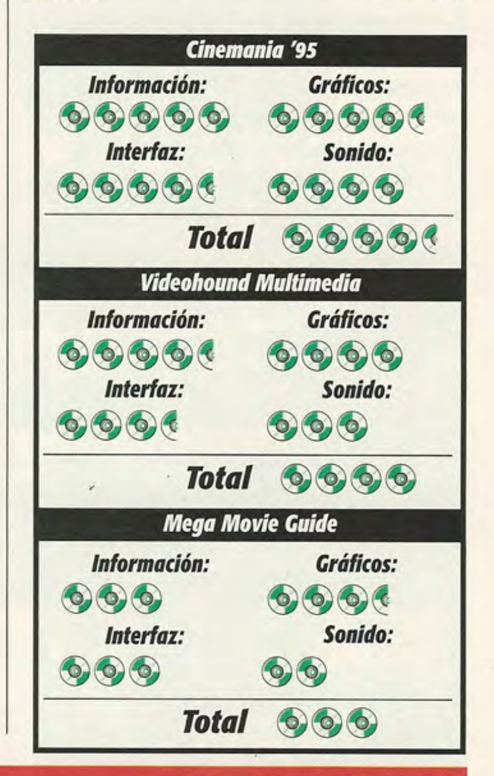


Mega Movie Guide *ha sido maquillada con un nuevo interfaz. Lamentablemente las biografías sólo están clasificadas por el primer apellido.*

Maltin, Ebert y Kael, en el disco de Microsoft. En cualquier caso, *Videohound* posee una personalidad propia que le ha hecho uno de los favoritos de los aficionados a este tipo de productos. Ofrece, en fin, más que otros productos.

Hace casi un año no podía decir nada bueno sobre la primera edición de *Mega Movie Guide* de *Infobusiness*. Su tercera edición ha recibido los mismos retoques que una antigua estrella del cine que vuelve a ser relanzada por la productora... Ahora tiene un interfaz repleto de botones que casi le ha transformado en un nuevo producto. Incluye también trailers actualizados de muchas películas recientes. Pero, lo vistan como lo vistan, una guía de consulta es buena si lo que ofrece es bueno, y, a este respecto, *Mega Movie Guide* todavía está muy lejos. Las biografías, por poner un ejemplo, están clasificadas sólo por el primer apellido. Y algunas de las críticas rozan el absurdo –¿sólo dos estrellas y media a "Toro Salvaje"?– *Mega Movie Guide* es, eso, curiosa y aunque sólo sea por esa razón quizá merezca la pena tenerla.

Si clasificamos estos tres CD-ROMs de cine, debemos decir que *Cinemania '95* está claramente a la cabeza. Es atractivo, incluye ejemplos multimedia muy interesantes y tiene la suficiente información como para mantenernos ocupados durante horas. El verdadero aficionado al cine deberá completar este título con *Videohound*. Pero si desea tenerlo todo, puede añadir a su colección *Mega Movie Guide*. Mientras tanto, veremos si la versión 4.0 mejora las particularidades de ésta última.



Detrás de la Pantalla

Los CD-ROMs no sólo ofrecen cientos de datos interrelacionados entre sí, sino que ahora comienzan a hacer su aparición los primeros títulos dedicados a contar cómo se ha hecho una película concreta. Así por ejemplo, *Stargate*, una reciente película de ciencia ficción, es uno de estos títulos donde se nos cuenta todo acerca de "cómo se hizo" tan interesante superproducción.

Arriba tenemos cómo fueron visionados los bocetos de Stargate. Abajo, cómo cobraron vida frente a la cámara.



Cuando vi *Stargate* en el cine he de confesar que no me pareció nada del otro mundo. El argumento parecía sacado de las especulaciones de Erich Von Daniken o de las historias fantásticas de George Lucas, mientras que las imágenes rendían tributo a David Lean o Stanley Kubrick. Y todo esto mezclado con muchas pistolas de rayos y mucha ira de Ra.

Lo que realmente me pareció original en la película era la forma en que el director, Roland Emmerlich, y su equipo utilizaron la magia informática para generar la iconografía necesaria en el film (la puerta estelar, la nave espacial con forma de pirámide, etc.).

Si desea descubrir cómo consiguieron todos estos efectos, si desea conocer el secreto de la magia de la película, no tiene nada más que adquirir *The secrets of Stargate* de Compton´s NewMedia 619-929-2500; Windows, $39.95).

Lo que encontrará en este CD-ROM será: 40 minutos de vídeo detrás de la cámara y de efectos especiales, información sobre los personajes, más de una hora de entrevistas, más de 400 fotografías, dibujos y más de 700 reproducciones del *storyboard* original. Esta información se obtiene viajando por el interior de la nave de Ra gracias a un intuitivo interfaz.

Pero claro, si lo que quiere es no conocer nada de la magia de los efectos especiales no escoja este CD-ROM. Y al contrario, si le interesan las técnicas empleadas en el cine moderno y es un aficionado de la ciencia ficción, ¿a qué espera?

Total



Una Pareja Singular

Una compañía de publicaciones en CD-ROM y una editorial de libros tradicionales proporcionan nuevas herramientas de aprendizaje.

Peter Scisco

Intente evitar que un niño explore. En cuanto son capaces de gatear, se dedican a investigar sin cesar el entorno que les rodea con ojos ávidos.

Una de los placeres de cualquier padre consiste en redescubrir el mundo que le rodea a través de los ojos de sus hijos. El mundo se convierte en la mejor aula de enseñanza. El esfuerzo conjunto de Discis Knowledge Research y National Geographic Society permite acercar aspectos de este mundo en una colección de CD-ROMs en formato Windows y Macintosh. Sirven de introducción a la lectura y al estudio, y constituyen una herramienta valiosa para que los padres, los educadores y los propios niños analicen el mundo que les rodea.

La serie consta de ocho títulos sobre la ciencia y la naturaleza, y se dirigen a un público de edades comprendidas entre los cuatro y los nueve años. El precio de cada par de compactos se sitúa en torno a los treinta y siete dólares (aproximadamente 6.000 pesetas), aunque el precio varía en función de cada título. La colección comprende temas diversos, desde los arácnidos hasta los dinosaurios, y desde el aire a los árboles. Cada título dispone de una guía para los padres que propone ejercicios y experimentos que pueden ser realizados por toda la familia.

Cada título guarda relación entre sí, como por ejemplo el dedicado a los *Dinasaurios* y las *Ballenas*. La sutil relación consiste en que uno versa sobre las criaturas más grandes que hollaron la faz de la tierra y el otro estudia los mamíferos de mayores dimensiones que pueblan los mares.

Ballenas y Dinosaurios

El primer CD explora el hábitat y las costumbres de estas criaturas enormes. Los niños aprenden a distinguir *Ballenas* de todos los tamaños y a diferenciarlas del resto de peces. Los efectos de sonido de este título están cuidados aunque resultan escasos. Los pequeños tienen ocasión de escuchar los sonidos guturales emitidos por estos mamíferos al comunicarse. La espléndida fotografía subacuática incluye



Los niños no sólo observan a las ballenas, sino que también pueden escucharlas. Sus canciones y sus sonidos guturales acompañan unas imágenes subacuáticas excelentes.

imágenes que muestran cómo nadan y respiran las ballenas.

El disco de los *Dinosaurios* no es tan detallado. Sólo incluye una visión general sobre estos temibles lagartos y no dispone de más información. Quizá baste para los más pequeños, pero los lectores de más edad pueden echar en falta más información. Este título sólo trata los reptiles prehistóricos que poblaron la faz de la tierra. Contiene información sobre cómo vivieron, sus hábitos alimenticios y



El CD contiene un estudio de los fósiles para que los niños comprendan cómo los científicos obtienen información sobre épocas prehistóricas.

una explicación relativa a porqué se les incluye entre los reptiles. Los que estén interesados en los reptiles voladores o acuáticos, no hallarán ninguna información sobre éstos.

El disco sólo menciona los *Dinosaurios* más conocidos: triceratops, stegosaurios, brachiosaurios, tyranosaurios y pocos más. Contiene información sobre el estudio de los fósiles, aunque no da ninguna teoría acerca de las causas de su extinción ni ninguna hipótesis acerca de la distinción entre *Los Dinosaurios* de sangre caliente y los de sangre fría.

Las Mariposas y el Aire

El disco relativo a *Las Mariposas* presenta una explicación acerca de estos insectos de vivos colores e incluye espléndidas fotografías de página completa (o pantalla completa, en el caso de la edición electrónica). Si pulsa el ratón sobre las fotografías, es posible escuchar el nombre de cada clase de mariposas y visualizarlo en la pantalla.

Después de mostrar una docena de imágenes, el CD-ROM prosigue con su narración. Tanto los progenitores como los niños descubrirán fascinados que las alas de *Las Mariposas* están cubiertas de pelos que son los que proporcionan ese espectacular colorido. Conocerán las fases de desarrollo de estos insectos mediante fotografías, desde el huevo, pasando por el gusano hasta la pupa y finalmente la mariposa.

El título asociado con *Las Mariposas* es *El Aire*, aunque está relación no resulta tan obvia como con los títulos anteriores. No obstante, los padres pueden aprovechar para explicar temas relacionados con el vuelo de las mariposas como por ejemplo, el viento.

El Aire explica mediante texto e imágenes, cómo respiran los diversos animales, desde peces, insectos hasta los seres humanos. También contiene ejemplos sobre la respiración de las plantas. Los niños aprenden que el aire, aunque sea invisible, ocupa espacio (al igual que sucede con un balón). Finalmente, el CD-ROM explica cómo se mueven los objetos debido al aire, desde los pétalos de las flores hasta los grandes barcos o las inmensas nubes.



Los niños pueden identificarse con los personajes que aparecen en las imágenes de los CD-ROMs.



La introducción al mundo de las mariposas anima a los más jovenes a explorarlas.

El texto de este disco es mucho más elemental que el del título anterior, y puede resultar aburrido para los niños mayores de seis años. No obstante, las imágenes que contiene son espectaculares y la voz del joven narrador induce a deleitarse con ellas.

Los Árboles y los Pájaros

Estos títulos son los más detallados en su enfoque de la naturaleza y los que contienen más información de toda la colección. En el primero, los niños



Los niños presencian el desarrollo de un árbol durante todas las estaciones del año y asimilan conceptos sobre botánica.

pueden contemplar el desarrollo de un manzano durante todas las estaciones del año. De esta forma, se explican conceptos de botánica y conocen la forma en que *Los Arboles* obtienen su comida, cómo crecen sus frutos y cómo maduran éstos. Además de las imágenes, las ilustraciones de primeros planos muestran las partes de un Arbol, desde las raíces hasta las hojas. Incluso pueden presenciar cómo vive una familia de petirrojos.

El siguiente título, *Los Pájaros*, explica el desarrollo y crecimiento de estos seres vivos. Al igual que el disco anterior,



La comprensión de la anatomía de un pájaro ayuda a comprender cómo vuelan estos animales.

Los Pájaros contiene gran profusión de detalles. La voz del narrador acompaña a los jóvenes lectores desde la puesta del huevo hasta que el *Pájaro* emprende su primer vuelo.

Las excelentes imágenes captadas por los profesionales de *National Geographic* permiten descubrir detalles tan sorprendentes como que los pájaros no enseñan a sus crías los rudimentos del vuelo, sino que éstas deben aprender por sí mismas.

Los Arácnidos y los Animales de Granja

Después de deleitarnos con el grácil vuelo de las *Mariposas*, la colección estudia el mundo de *las Arañas*. De nuevo, las imágenes acercan a los padres y sus hijos

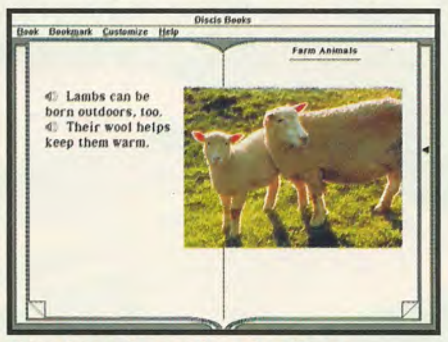


Una de las mejores virtudes de este título es poder observar cómo teje una telaraña y un nido para sus crías.

un mundo fascinante que puede pasar desapercibido de otro modo. Este disco contiene primeros planos de telarañas y de la técnica depredadora de éstas. Los niños tienen ocasión de contemplar cómo tejen su telaraña cada día y cómo la lanzan al aire algunas arañas para atrapar pequeños insectos voladores.

También aprenden a diferenciar entre insectos y arácnidos, mientras observan cómo ponen huevos y cómo permanecen las crías de *Araña* en sus nidos o bien, según las especies, viajan en el lomo de sus madres. Incluso pueden presenciar cómo algunas *Arañas* aprovechan el viento para lanzar sus telarañas.

El siguiente título, *Los Animales de Granja* empieza con una visión general de los pobladores de una granja, algo que resultará familiar para los más jóvenes. Sin embargo, este disco no despertará



Estas dos ovejas ayudan a los niños a comprender cómo funciona una granja.

tanto interés como los precedentes, aunque a buen seguro, los niños aprenden muchas otras cosas además de los nombres de cada animal. Pueden observar cómo colabora cada animal en *La vida de la Granja*, ya sean las vacas amamantando a sus crías, las ovejas que proporcionan lana o los caballos utilizados como medio de transporte.

Público lector: los más Jóvenes de la casa.

Todos los discos de esta colección comparten una serie de características



Los términos científicos están en un lenguaje que los niños pueden asimilar con facilidad.



La colección combina la utilización de ilustraciones y fotografías.

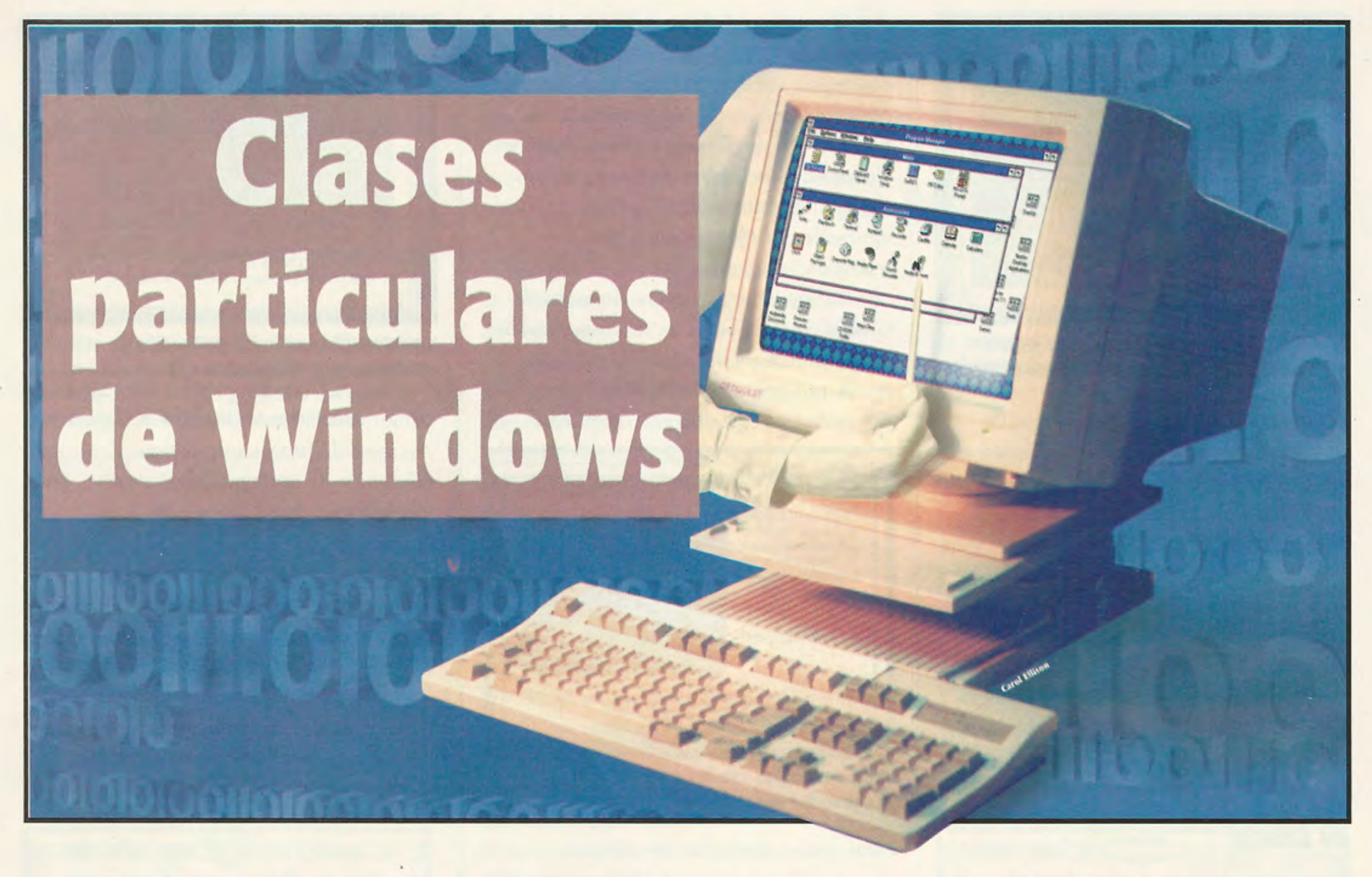
comunes a las producciones de Discis. No son CD-ROMs interactivos a diferencia de otras publicaciones electrónicas. No disponen de secuencias animadas en cada página. Al pulsar el ratón sobre una imagen aparece el nombre del animal en cuestión, mientras que las explicaciones proceden de un narrador humano. Algunas frases del texto narrado aparecen destacadas para permitir que los más jóvenes ejerciten técnicas de lectura.

La promoción de la lectura es uno de los factores claves de esta colección. Sin embargo, el texto en sí mismo sería incapaz de mantener la atención de los lectores más avezados, aunque sí las imágenes contenidas en cada página.

Los dos mejores títulos de la colección son sin duda *Los Árboles* y *Los Pájaros*, ya que ambos combinan gran profusión de detalles con la información narrada. Si bien el resto de compactos no desmerece en absoluto la colección, *Las Ballenas, Las Mariposas* y *Los Arácnidos*, el hecho de no poder adquirirlos por separado quizá retraiga a numerosos compradores. ◎



Las espléndidas fotografías de National Geographic constituyen el núcleo de la colección.



Clases particulares de Windows

Si busca un profesor con paciencia infinita, podrá hallarlo en su ordenador. A continuación le ofrecemos tres programas de formación sobre Windows que pueden ayudarle eficazmente.

No hay duda que el aprendizaje de informática puede ser un reto para muchas personas. La primera vez que trabajan con Windows, los principiantes pueden estar intimidados por la cantidad de objetos que pueblan las pantallas, los iconos y los botones. Igualmente intimidatorio resulta el Manual de Usuario de Windows 3.1, o pedir consejo a un fanático de la informática con escasa práctica pedagógica.

Puede invertir mucho dinero en cursos de formación en aulas atestadas de alumnos, o bien puede dedicar unas cuantas tardes a aprender informática cómodamente en su casa con su propio ordenador.

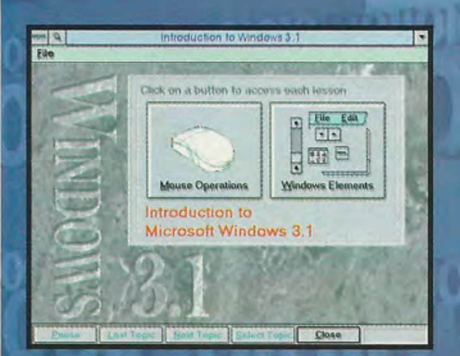
Charles Brannon

Los ordenadores son excelentes profesores. Son tremendamente atentos y pacientes. Le dejan controlar su propio aprendizaje e incluso puede decidir cuánto tiempo desea utilizar para cada lección. En la actualidad, gracias a los programas tutoriales en CD-ROM se han ampliado las posibilidades de añadir ilustraciones y sonido a las explicaciones.

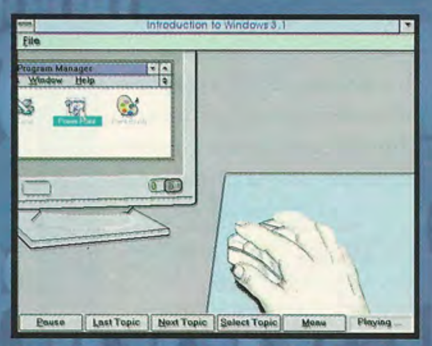
Introduction to Microsoft Windows 3.1 de Desktop Images es una demostración autoguiada que trata los temas básicos de forma muy clara. El programa *Professor CD Smart for Windows 3.1*, de Digital Impact, comprende mucha más información y permite la interacción en algunas lecciones mediante el uso del ratón. Otro programa, aunque más extenso, *Learn to Do Windows 3.1 with John Dvorak, de Allegro New Media*, incluye tanto presentaciones como fragmentos de vídeo, ejercicios interactivos y el texto completo de dos vídeos sobre Windows, que pueden consultarse mediante un hipertexto de sencillo manejo. Todos estos tutoriales le enseñan a utilizar Windows, aunque cada uno posee un planteamiento distinto.

Cada enfoque permite dirigir los programas a públicos diversos. *Introduction to Microsoft Windows 3.1*, con un precio de 14,95 dólares

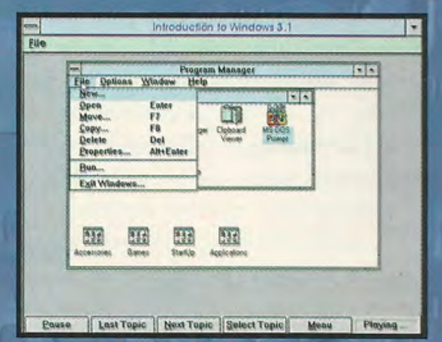
Introduction to Microsoft Windows 3.1



El menú principal le permite escoger el tipo de lección que prefiera.



La mano que aparece en la pantalla reproduce los movimientos del cursor del ratón.



Así aprende a pulsar el ratón sobre la barra de menús para seleccionar las opciones.

(aproximadamente 2.500 pesetas) es el más fácil de utilizar. Basta con sentarse a observarlo. Puede utilizarse para enseñar a pequeños grupos de usuarios, ya que no requiere interacción individual. Igual que otros productos, *Introduction to Microsoft Windows 3.1* incluye un narrador que explica cada lección.

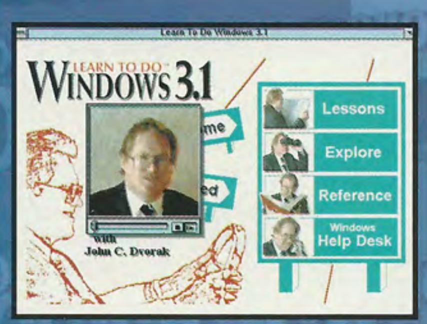
El curso se divide en dos lecciones principales. En primer lugar aprenderá a utilizar el ratón, arrastrar objetos y pulsar el ratón sobre los objetos de la pantalla. El núcleo del curso es la gestión del Administrador de Programas. Aprenderá a minimizar y maximizar, ajustar el tamaño de las ventanas, así como utilizar los menús desplegables. También enseña a abrir aplicaciones, a acceder a la ayuda on-line y a personalizar su ordenador mediante el Panel de Control. Los controles, semejantes a los mandos de un reproductor de vídeo, son tremendamente fáciles de comprender y la presentación se asimila de inmediato.

En las antípodas de este producto, *Learn To Do Windows 3.1 with John C. Dvorak,* con un precio próximo a los 40 dólares (aproximadamente 6.000 pesetas), es ideal para usuarios noveles. Cuesta un poco más acostumbrarse a la interfaz, aunque dispone de mucha más información. Puede comenzar a escuchar a *John C. Dvorak* proclamando que Windows es "el interfaz de usuario del futuro".

El papel de John Dvorak en este tutorial se limita a dar limitados consejos (si le resulta desconocido, basta que sepa que Dvorak es una personalidad dentro de la industria informática y un conocido escritor, aunque su defensa de Windows es un poco tardía, ya que antes se había declarado ardiente defensor de OS/2 y de Macintosh). En este título, su autor se limita a presentar cada sección.

Existen cuatro formas de utilizar *Learn To Do Windows*. Puede seguir las sesiones guiadas y explorar las diversas pantallas de diálogo, prestar atención a la explicación sobre los componentes de cada pantalla. También puede hojear el texto completo del Manual de Referencia

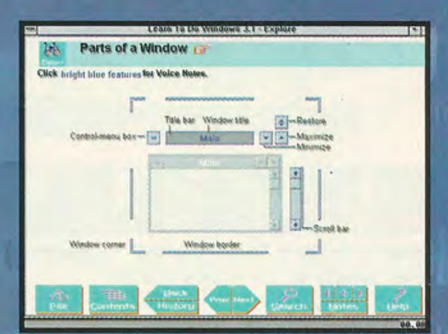
Learn to Do Windows 3.1 with John C. Dvorak



El rostro particular de John C. Dvorak sirve de presentador del programa.



Pulse el ratón sobre la sección de Windows que desea inspeccionar.



Cada componente está asociado con una descripción en audio.

de Windows. Finalmente, el capítulo de Resolución de Problemas pertenece a otro libro l-800-Help! con Windows, y constituye una referencia on-line muy útil cuando tiene que resolver alguna cuestión delicada.

Las lecciones guiadas se presentan en forma de breves vídeos, de forma que la ventana de información resulta ligeramente menor que las demos de otros tutoriales. Debe pulsar el botón "Play" cada vez que desee cambiar de pantalla, aunque ese detalle sólo supone una molestia menor.

La interfaz de Learn To Do Windows 3.1 aparece llena de objetos, aunque su uso es muy sencillo.

No dispone de interacción durante cada demo, aunque tiene control completo sobre el flujo de las lecciones. Puede desplazarse hacia adelante o hacia atrás en una misma lección o bien puede seleccionar directamente desde el índice de contenidos. Puede del mismo modo añadir sus propias notas, buscar un tema en particular (dispone de una muy extensa lista), o bien utilizar el botón de archivos para imprimir la lección, copiarla al portapeles o finalizar el programa. En vez de tener que pasar todas las lecciones puede optar por la explorar Windows de forma totalmente libre. Cuando pulsa el ratón sobre cualquiera de los iconos visualizados, podrá escuchar una explicación y, si pulsa el ratón sobre cualquier tema destacado en rojo, pasa a una pantalla que describe dicho tema. También puede atender a la información que le ofrece el narrador si pulsa el ratón sobre cualquier tema destacado en azul. Este enfoque le permite acceder a cualquier pantalla de Windows.

Resulta bastante útil acceder al Manual de Referencia de Windows 3.1 en CD-ROM y poder acceder instantáneamente al apartado que a uno le interesa.

Professor CD Smart for Windows 3.1, con un precio que ronda los 40 dólares (aproximadamente 6.000

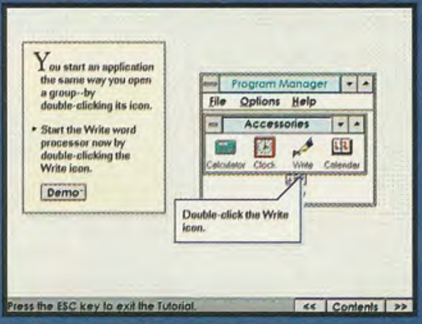
SECUENCIA DE LECCIONES:

1 Presentacion del Administrador de Programas
2 Desplazar y ajustar ventanas
3 ¿Qué es una ventana?
4 La ventana de ayuda de Windows
5 El menú de ayuda incorporado
6 Presentación del Panel de Control
7 El menú de Control
8 Finalizar Windows
9 El reloj
10 La calculadora
11 El administrador de archivos: el árbol de directorios
12 El calendario
13 Nombres DOS y tipos de nombres de archivos
14 Abrir un archivo de aplicaciones
15 Crear un documento Write
16 Técnicas de edición básicas con Write
17 Salvar un documento Write
18 Las herramientas de diseño de Paintbrush
19 Las herramientas de Paintbrush
20 Técnicas de edición básicas con Paintbrush
21 El texto en Paintbrush
22 Combinar texto y gráficos
23 Administrar programas abiertos simultáneamente
24 Imprimir un documento
25 Utilización del Ad. de impresión
26 Crear directorios y subdirectorios
27 Desplazar y copiar archivos
28 Renombrar y eliminar archivos
29 Trabajar con varios archivos
30 Formatear un disquete
31 Operaciones con archivos
32 Personalizar el color y el escritorio
33 Personalizar los grupos de programas
34 Crear un icono de programa
35 Desplazar o mover el icono de un programa
36 Personalizar las propiedades de un icono

Como puede ver en este listado, los elementos incluidos en* Learn to Do Windows 3.1.*, ofrecen una muy amplia selección de los aspectos necesarios para llegar a utilizar Windows 3.1. de una forma efectiva.

El tutorial que ya tiene en su ordenador

Windows 3.1 incluye un tutor que explica los principios de manejo del ratón, cómo seleccionar, arrastrar y hacer clic dobles sobre los objetos. Wintutor se puede instalar junto con Windows aunque si no puede hallarlo, puede que tenga que reinstalar Windows (lo hallará en el administrador de programas). Aunque carece de sonido,



Incluso si posee experiencia en el manejo de Windows, vale la pena hojear Wintutor, ya que puede aprender algún truco interesante.

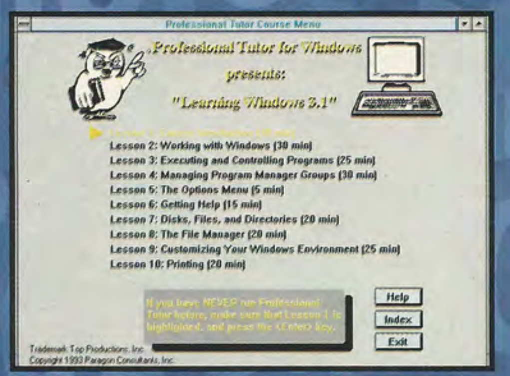
Wintutor es un buen comienzo antes de recurrir a alguno de los programas comentados.

Incluso para los usuarios más avezados en Windows, Wintutor puede servir de repaso en el que pueden descubrir alguna utilidad. Pulsando las teclas Alt-Tab puede cambiar de aplicación, y es algo inaudito que pocos usuarios utilicen esta combinación de teclas para no tener que cerrar una aplicación y ejecutar otra.

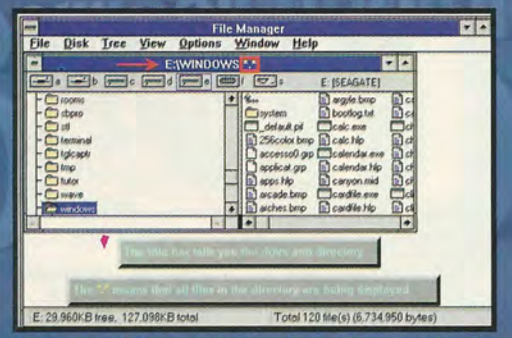
Lo mejor de todos los programas tutoriales de Windows de los que hemos hablado en este artículo (incluyendo WinTutor) reside en el hecho de que, en vez de aprender de sus propios errores, puede conocer a la primera cómo hacer bien las cosas, lo cual le ayuda a no adquirir hábitos de trabajo incorrectos.



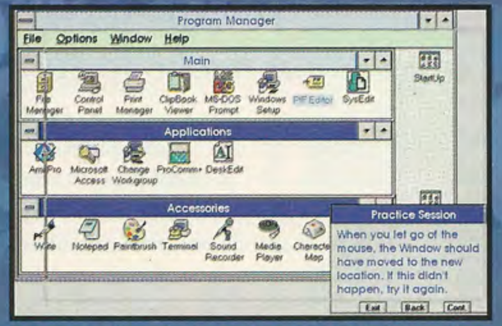
Professor CD Smart for Windows 3.1



Las lecciones numeradas describen la estructura de Professor CD Smart. El menú principal muestra la duración de cada una de las lecciones.



Las partes de la pantalla descritas en la narración de audio aparecen destacadas en rojo.



En esta sesión práctica puede usar el Administrador de Programas de Windows a medida que utiliza las instrucciones por pantalla.

Which of the following statements is false?

1] DOS applications send data directly to the printer.

2] Windows applications send data directly to the printer.

3] If you have a Windows printer driver for your printer, all Windows applications that print WILL print on your printer.

4] The most common place to print a document is from within the application it was created in.

Al final de cada lección en Professor CD Smart, pone a prueba los conocimientos adquiridos mediante un sencillo test.

pesetas), no incluye ningún libro, pero es un tutorial de lo más eficaz.

Permite aprender los fundamentos de Windows de forma exhaustiva, de hecho, puede pasarse horas y horas consultando el programa y no concluir ningún tema de los que incluye.

No posee una presentación tan impactante como la de otros productos, incorpora imágenes de clipart en vez de ilustraciones diseñadas ex profeso, aunque unos vistosos dibujos no le garantizan que aprenda mejor los contenidos esenciales. Es particularmente claro en su tratamiento de los componentes de las pantallas de Windows, y evita el abuso de textos demasiado farragosos. En cierto modo, recuerda una presentación de tipo profesional. A diferencia de otros tutoriales, en éste puede pulsar el ratón sobre los objetos en pantalla para practicar los conocimientos adquiridos.

De esta modo pone en práctica lo que ha ido aprendiendo sobre Windows de forma totalmente autónoma y a su propio ritmo. No se trata de una simulación, sino que utiliza el mismo entorno Windows, por lo que se le pide que no pruebe ningún comando no descrito en los ejercicios. Ello comporta ciertas desventajas, ya que si deja que un usuario inexperto siga este curso en su ordenador, podrá apreciar que ha modificado el entorno de Windows original. Durante estas sesiones prácticas, Professor CD Smart no puede comprobar el éxito o fracaso de sus alumnos. Con franqueza, considero que no es una prestación que acabe de convencerme. Sería más conveniente una simulación.

Una vez finalice cada sección, puede elaborar un test en el que pondrá a prueba sus conocimientos. Los otros programas carecen de este test, que puede considerarse una ayuda interesante para evaluar sus progresos en la materia.

Y para finalizar este análisis, planteamos la question que todos los posibles usuarios se estarán haciendo..., ¿cuál de todos estos tutoriales es más idóneo para usted? Naturalmente, depende de la forma que prefiera aprender. Incluso aunque dispongan de interacción limitada, el aspecto de vídeo de *Introduction to Windows 3.1* es ideal si le gusta sentarse e informarse sobre cómo funciona el programa.

Por otro lado, si prefiere hacer ejercicios, *Professor CD Smart* es más adecuado, siempre y cuando tenga cuidado de seguir las instrucciones al pie de la letra. Si dispone de tiempo y mucha motivación para aprender Windows, probablemente optará por *Learn to Do Windows*.

Todos estos productos le permitirán comenzar a trabajar con Windows de forma mucho más rápida que con la lectura de los manuales, aunque los usuarios noveles pueden precisar alguna ayuda a la hora de instalar los CD-ROMs.

La nueva versión de Windows (que oficialmente se va a denominar Windows 95), que aparecerá a mediados de este año, puede que ni requiera un tutorial, puesto que se ha simplificado su manejo al máximo pensando en los nuevos usuarios. No obstante, usted ya será un experto en estas lides.



Voyager: UN PASO ADELANTE

Pocos editores de software han ejercido tanta influencia como Voyager en lo que a sistemas multimedia se refiere. Y no se trata de un hecho fortuito.

Anne Gregor

Puede que los entusiastas de discos CD-ROM no lo sepan, pero le deben mucho a esta pequeña empresa editora de sistemas multimedia llamada The Voyager Company. Si pensamos en la primera película publicada en CD-ROM, el primer programa de música multimedia con coordinación entre música y texto, y basada en tiempo real, la primera utilización de Quicktime 2.0..., el primer nombre que nos viene a la cabeza es Voyager.

Fundada en Los Ángeles hace unos 10 años, por Bob Stein y un grupo de socios/colegas, Voyager ha ejercido una gran influencia en el desarrollo de software para CD-ROM, dedicándose a todos los aspectos del negocio. A pesar de todo, la empresa no siempre ha sacado provecho de sus innovaciones. En realidad, su mayor preocupación no ha sido comercializar sus productos de forma activa, sino simplemente hacerlos llegar al público. Voyager se propuso producir sus títulos exclusivamente para el entorno Macintosh y se ha hecho con un gran número de seguidores en un mercado reducido. Títulos como *A Hard Day's Night, A Silly Noisy House, Comic Book Confidential, The Residents: Freak Show* y *The Complete Maus* continúan sin estar disponibles para usuarios de PC.

Sin embargo, esto va a cambiar, ya que Voyager está convirtiendo su software a un formato dual, de forma que pueda utilizarse para entorno Windows y Macintosh. Al término de 1994, la empresa ya había adaptado la mitad de sus títulos en CD-ROM para entorno Windows, y seguirá produciendo más títulos a partir de esta primavera. La nueva directora de marketing está dando una mayor salida en el mercado a los productos de la empresa, que espera situarse en un lugar preferente en el panteón de los productores de discos CD-ROM. Mientras tanto, Voyager continúa ampliando su producción, una combinación única que incluye títulos tan diversos como This is spinal tap, una guía sobre el cine de culto; *People: 20 years of Pop Culture,* que demuestra de una vez por todas que Michael Jackson cambió su aspecto físico; *With Open Eyes*, un programa de arte para niños, asistido por el personal del Instituto de Arte de Chicago; un disco realizado por la artista Lauri Anderson y otro título sobre música

para niños realizado por el pionero del arte electrónico Morton Sobotnick.

Para Bob Stein innovar es muy fácil, pero no lo es tanto vender en un mercado de masas. Voyager empezó su vida de empresa editando películas de cine clásico en discos láser, un formato que fue admirado por muchos pero adoptado por muy pocos. Stein y la que era entonces su esposa, Aleen, acoplaron un ordenador a aparatos de vídeo para producir películas, en las que incluían entrevistas con realizadores de cine, tomas falsas e incluso grabaciones en dual.

Cinco años después, los Stein descubrieron los discos CD-ROM. Bob Stein se puso en contacto con Robert Winter, profesor de música en la universidad de UCLA, y le pidió que colaborara con él en un disco. El resultado de este trabajo conjunto fue la *Novena Sinfonía de Beethoven,* en el que se combinaba la obra musical completa del músico alemán, junto con textos explicativos, fotografías y un análisis detallado de la partitura, es decir, un curso autodidáctico en lenguaje sencillo. Hoy en día, muchos promotores consideran este primer contacto con los discos CD-ROM como lo que les impulsó a introducirse en este campo.

Voyager empezó a desarrollar rápidamente la ecléctica lista de títulos que actualmente compone su catálogo y que comprende casi 50. *A Hard Day's Night* proporcionó a los fans de los Beatles una versión completa de la película junto con entrevistas de los componentes del grupo, los textos de las canciones y una aplicación para poder buscar textos y canciones. *A Silly Noisy House* tuvo una gran aceptación entre los niños hasta que Broderbund lanzó su serie Living Book (Libros Vivos). El disco sobre Beethoven se vio pronto complementado con obras sobre Franz Schubert, Wolfgang Amadeus Mozart, Robert Strauss, Igor Stravinsky y Antonin Dvorak.



Antes había que elegir entre texto, fotografías o películas. Ahora se pueden combinar las tres cosas en el mismo sitio.

– Bob Stein, fundador de Voyager

Al contrario que otras empresas de software, que se especializan en captar un grupo determinado de usuarios, Voyager explora materias tan diversas como la historia de Estados Unidos, la poesía, el cine, el béisbol, los comics, la fotografía o historias sobre el holocausto. "Publicamos para el público en general; hacemos todo aquello que nos parece interesante", afirma Bob Stein.

Hace año y medio, Stein trasladó la empresa a Nueva York. Él y su equipo ocupan un piso alto en el corazón del Soho. En esta zona, abundan las galerías de arte, los restaurantes modernos y las tiendas de moda.

Fiel a su carácter independiente, Voyager no se dirige a grupos específicos ni lleva a cabo ningún muestreo de mercado, dado que Stein tiene cierto escepticismo hacia estas técnicas estándar de gestión. Ejemplo de esto es el título *I Photograph to Remember*, editado en CD-ROM, que Pedro Mayer dedicó a sus padres en homenaje póstumo y gracias al cual ganaron mucho dinero.

Ningún estudio anterior auguró el éxito de

Una prole eléctrica

Si existe alguna empresa de software con una línea de productos que traten temas muy diversos, no sabemos cuál es...



su línea de libros ampliados, una serie de discos que permiten al usuario estudiar volúmenes detalladamente, añadir anotaciones o fotografías e incluso contar el número de veces que el autor ha utilizado una palabra determinada. Stein ve en estos libros electrónicos una nueva forma de entender una obra escrita. "Permiten al lector un acercamiento mucho más activo al texto", declara Stein , y cita un caso en el que a través de una de las aplicaciones de búsqueda de estos discos encontró una contradicción en un texto escrito por Stephen Jay Gould, unos de los autores de la empresa.

Los autores no cesan de llamar a la puerta de Voyager. "Los discos CD-ROM les ofrecen una gama más compleja. Antes había que elegir entre texto, fotografías o películas. Ahora se pueden combinar las tres cosas en el mismo sitio. Otra de las innovaciones de Voyager es Expanded Book Toolkit (Juego de Herramientas para libros ampliados) que permite crear un libro ampliado.

Voyager también ha sacado partido de la similitud de su catálogo con el mundo de las publicaciones, con el fin de persuadir a las librerías para que almacenen sus productos. Seguramente no encontrará los títulos de esta empresa en almacenes como Babbage´s, pero sí en Barnes & Noble o en Borders. "Empezamos a hacernos cargo de sus artículos hace dos años y medio", dice Robert Mulliner, encargado de compras de la Librería de la Universidad de Seattle. Mulliner asegura que sus títulos eran los primeros en salir al mercado y que superaban en ventas a cualquier otro producto en sistemas multimedia, excepto juegos de gran popularidad como *Myst* y *7th Guest*.

A pesar de su estilo innovador e independiente, esta firma ha tenido que cambiar en varias ocasiones su línea de actuación, adoptando medidas comunes a la mayoría de las empresas dedicadas a la informática. Hace un año, Voyager aún no tenía director de marketing. Stein suspira cuando se le pregunta por qué títulos excelentes como *A Silly Noisy House* no venden más unidades. Si Griffin sigue por el buen camino, Stein no tendrá que suspirar por mucho tiempo. "Yo era cliente de Voyager antes de trabajar para esta firma", dice Griffin, "y decidí unirme a ellos al ver la poca salida que tenían sus títulos en el mercado".

La directora de marketing se ha propuesto dedicar los diez primeros años a la distribución de estos productos. El primer disco de prueba se puso a la venta antes de las navidades al precio de 9.95 dólares (unas 1.300 pesetas). Para la próxima primavera, prácticamente todos los títulos de la empresa estarán disponibles en formato dual. Otro de los catálogos de Voyager, en segunda edición, ha atraido también a editores como Broderbund y Grolier. Los comerciantes de libros están abrumados por las visitas de empleados de Voyager.



Una de las últimas publicaciones de Voyager es People:* Twenty years of Pop Culture, *en la que se presentan más de 1.000 portadas, así como testimonios de la revista y otros artículos.

P.A.W.S., el último título de Voyager, proporciona una visión del mundo desde el punto de vista de los perros.

La empresa está empezando a imponerse en la red Internet, con el nombre de voyagerco.com. "La gente buscará en la pantalla principal textos, elementos gráficos y pequeñas piezas interactivas", afirma Griffin. Además, se proyecta organizar entrevistas directas con autores y facilitar los pedidos.

Entretanto, lo que le preocupa a Stein es el hecho de que la industria de discos CD-ROM ha centrado su atención en un modelo de película con títulos bastante caros. "Deberían sacarse muchos más títulos a precios más reducidos", declara Stein. Éste está intentando mantener el presupuesto de cada título por debajo de los 150.000 dólares, una décima parte de lo que muchas empresas gastan hoy en día. Sin embargo, sigue insistiendo en el modelo de publicación de libros, un modelo en el que los títulos lleguen al mercado porque alguien, en una empresa determinada, lo quiso. Stein resume la misión de Voyager en pocas palabras: "estamos en el negocio por amor al arte".



Voyager está distribuyendo una versión en CD-ROM de la película* Spinal Tap, *en la que se incluyen tomas falsas y comentarios de su director, Rob Reiner, así como de los actores y miembros del equipo.



Análisis

LAS PUNTUACIONES

Todos los comentarios de CD-ROM MAGAZINE están clasificados mediante un sistema de cinco puntos, muy fácil de entender:

(5 discos) = excelente
(4 discos) = bueno
(3 discos) = normal
(2 discos) = deficiente
(1 disco) = muy pobre
N/C = no clasificable

Muchos de los títulos comentados en nuestra sección de análisis aparecen en EL CD-ROM. Busque este dibujo en la parte superior de los análisis para saber qué hay dentro del disco incluido con este número.



DESTACADOS DEL MES

Divulgación

60 Weekend Home Projects



Esta completa guía multimedia de bricolaje está hecha "de muy buena madera".

Entretenimiento

86 Under A Killing Moon



¿Las películas interactivas y los buenos juegos son incompatibles? Aquí tiene una prueba de que la respuesta es no.

Educación

114 Eyewitness Encyclopedia of Science

Sin duda, es el mejor tratado multimedia de ciencia y tecnología que hayamos visto.



Aplicaciones

121 Family Tree Maker



Reunir toda la historia familiar no podía ser más fácil. Este disco incluye métodos muy prácticos.

CRÍTICOS DE CD-ROM MAGAZINE

Stephen Anzovin, colaborador de Amherst, Massachusetts, es autor de tres libros multimedia para Macintosh (Compute Books). Su trabajo más reciente es *The Green PC* (McGraw-Hill).

Charles Brannon, colaborador de Greensboro, North Carolina, es programador, supervisor de redes, escritor y gurú tecnológico. Es el coautor del próximo *The Windows 95 Book* (Ventura Press).

Matthew Firme, es redactor del *PC Gamer*, una publicación hermana de *CD-ROM Magazine (CDRM).* Matt lleva más de seis años escribiendo sobre juegos de entretenimiento para ordenador.

Anne Gregor, redactora de la costa oeste de *CDRM*, vive en Los Ángeles. Es una observadora crítica y activa de la industria multimedia, y ha escrito para una amplia variedad de publicaciones.

Lisa M. Howie, es ayudante de redacción de *CDRM*. Lisa entró a formar parte de nuestro equipo este año, tras graduarse en Periodismo por la Universidad de Missouri. Es una gran aficionada al Mac.

Steven Kent, es un escritor de software de entretenimiento cuya columna CyberShop, distribuida por *Los Angeles Times,* aparece en 127 periódicos.

J. Blake Lambert, lleva diez años escribiendo sobre hardware y software para muchas publicaciones informáticas. Es un escritor "free-lance" y un músico profesional que vive en Greensboro, North Carolina.

Gary Meredith, es el editor del disco que incluye *CDRM.* Gary lleva más de cinco años escribiendo sobre juegos de ordenador.

T. Liam McDonald, colaborador que vive en Somerset, New Jersey, es autor de dos libros, *The 7th Guest/11th Hour y Tom McDonald's Games Extravaganza* (Sybex Books).

Leslie Mizell, es la escritora más veterana de la editorial GP Publications. Ha trabajado como editora de varias revistas de GP, incluyendo *Game Players y PC Entertainment.*

James Piper, es el ayudante de edición del disco de *CDRM*. Se unió a nuestro equipo a principios de este año tras trabajar con EPIC, una empresa de publicación de productos CD-ROM.

Stephen Poole, es el director de *On-Line Services* para *GP Publications*. Steve ha trabajado como redactor de *PC Entertainment y de PC Gamer*.

Phill Powell, es el subdirector de *CDRM* y escribe, edita y compila la sección NewsLine de cada número. Ha trabajado editorialmente en la revista desde su primer número (Primavera de 1993).

Dean Renninger, trabaja como "free-lance" para *CDRM*. Es el diseñador y editor del *Greensboro News & Record*.

Jeffrey Robinson, es un "free-lance" que vive en Syracuse, New York. Se doctoró en Químicas y lleva un negocio de asesoría ambiental. Jeffrey escribe sobre software científico y educativo.

Peter Scisco, es colaborador de *CDRM* que vive en Winston-Salem, North Carolina. Peter es uno de los primeros redactores de *Kids & Computers* y de *Compute Magazine.*

Anne L. Tucker, es la ayudante de redacción de *CDRM*. Se unió a nuestro equipo a principios de este año tras trabajar con EPIC, una empresa de publicación de productos CD-ROM.

Kathy Yakal, colaboradora que vive en Los Osos, California. Lleva escribiendo sobre aplicaciones de software desde 1983.

History Through Art

Windows/Mac

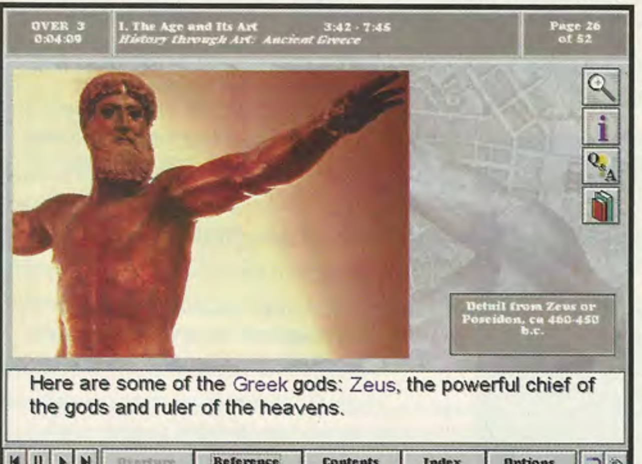
ZCI Publishing

Como entusiasta del CD-ROM que soy, con un pie en el mundo del arte, llevo mucho tiempo esperando que aparezca una serie bien hecha de CDs sobre la Historia del Arte. El medio y el tema parecen hechos el uno para el otro. En un CD caben cientos de reproducciones en color de alta resolución, más que en todos los libros de arte salvo en los enormes tratados de historia del arte. También hay cantidad de espacio para el texto, es decir que las obras de los grandes historiadores del arte podrían ser incluidas, ayudando así a encuadrar cada obra en su período histórico y contexto artístico correspondiente. La narración y música de la época añadirían interés audio. El acceso aleatorio permitiría encontrar instantáneamente la referencia o la imagen correcta.

Por eso tenía tantas ganas de ver la serie *History Through Art de ZCI*, con discos a buen precio (en formato Power CD de la compañía), que analiza los principales movimientos del arte occidental. Cada disco incluye varios cientos de reproducciones, visualizadas en pantalla completa, de obras de pintores famosos y no tan famosos de cada uno de los nueve períodos históricos, además de una conferencia con diapositivas (llamada obertura), donde un conferenciante habla de la época y de sus movimientos estéticos, de las características únicas de su pintura, escultura y arquitectura, así como de las vidas de sus artistas más famosos. En algunos de los discos, la música de la época ajusta el período artístico. También se incluye una enciclopedia breve y completa, con un índice separado sobre arte, así como un grupo de preguntas y respuestas para comprobar los conocimientos de los estudiantes sobre la materia. La serie es ejecutada por completo desde el CD-ROM, es decir que no requiere ningún proceso de instalación; además, todos los discos son multi-plataforma, capaces de ser ejecutados bajo Windows, DOS y Mac.



Esta estatua de Trajano es típica de la escultura romana tardía.



Alrededor de la imagen de esta estatua griega de bronce de Zeus o Poseidón, aparecen los iconos y las zonas de información que encontrará en todas las páginas de History Through Art. En la parte superior está el tiempo que lleva en pantalla esta reproducción, el nombre y la página. En la zona lateral están los iconos utilizados para ampliar la imagen, acceder a las preguntas y respuestas sobre el período y acceder a la enciclopedia del arte. En la parte inferior están los botones de búsqueda y movimiento.

La Grecia Antigua incluye casi 300 obras, incluido el Partenón, la escultura de Praxiteles y la estatua de bronce de Zeus (o Poseidón) a punto de lanzar una jabalina o un rayo. *La Roma Antigua* trata sobre el Foro, los retratos de los emperadores y los vivos frescos de Pompeya. *La Edad Media* incluye tapices, vidrieras, trípticos religiosos, arquitectura de catedrales y manuscritos iluminados como "Tres Riches Heures of the Duc de Berry". Las obras de Miguel Angel, Rafael, Leonardo y Botticelli, entre otras, se encuentran en el disco del *Renacimiento*.

La pintura de la corte de Luis XIV, al igual que la de maestros como Rubens y Ticiano, aparecen en *El Barroco*. La época de *la Ilustración* se centra en los artistas franceses, pero también incluye la arquitectura de Thomas Jefferson y otras



Imagen de Tres Riches Heures of the Duc de Berry (Francia, a principios de 1400), uno de los libros más famosos de la época medieval tardía.



Dios alarga su mano para crear a Adán, en el fresco de Miguel Ángel de la Capilla Sixtina.



Luis XIV disfruta de las atenciones de sus aduladores cortesanos en el Versalles del siglo XVII; pintura barroca de Francois Morot.

obras americanas. Las familiares pinturas del impresionismo y del post-impresionismo, incluidos Monet, Van Gogh y Cezanne, son el tema de la *Época Pre-Moderna*. El último CD *El Siglo Veinte*, incluye el cubismo, el surrealismo y los movimientos artísticos norteamericanos de la postguerra, como el expresionismo abstracto y el pop art.

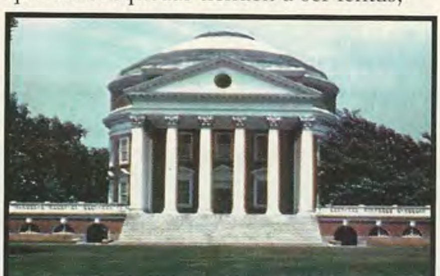
¿Cumple *History Through Art* con la promesa de un tratado multimedia de historia del arte? Sí y no. Sí: las obras e ideas principales son presentadas de tal forma que cualquier persona de más de 12 años puede entenderlo. No: la fuerza potencial de un tratado en CD-ROM, con información actualizada y con un sistema fácil de búsqueda, no ha sido explotada.

History Through Art está dedicado a lo que podríamos llamar "la corriente principal" del arte occidental. La serie adopta una anticuada visión del tema, que parece derivar de textos de historia del arte de hace una generación. El arte del resto del mundo (asiático, africano, precolombino, oceánico), al igual que el arte prehelénico, han sido ignorados excepto cuando son relacionados con los principales desarrollos del arte europeo. Ya sé que un análisis de toda la historia del arte llevaría 90 discos, no 9, es decir que a ZCI le queda mucho por hacer.

Las oberturas hacen hincapié en unos cuantos conceptos básicos; aprenderá que los griegos admiraban el cuerpo humano, que la época del *Barroco* se caracterizaba por una obsesión por la ornamentación y por el estatus social; que los impresionistas estaban interesados en pintar los efectos de la luz; y que casi todo sirve en el arte del siglo XX. Esto es historia del arte en su forma más simplificada. No está mal para estudiantes jóvenes o como una introducción general, pero el acercamiento al tema carece de la sutileza y amplitud necesaria para informar a los adultos interesados en el tema.

El post-impresionista Paul Gaugin viajó al Pacífico Sur en el año 1890, y pintó a los habitantes de esa región, incluida esta mujer tahitiana.

El índice y la búsqueda es otro de sus puntos débiles. Aparte del hecho de que las búsquedas tienden a ser lentas,



El diseño de Thomas Jefferson de la rotonda de la Universidad de Virginia, una obra maestra de la arquitectura de la Ilustración de inspiración clásica.

algo que se le podría perdonar sabiendo que el programa completo puede ser ejecutado solamente desde el CD-ROM, buscar exactamente lo que uno quiere acaba siendo una pérdida de tiempo. Tras teclear una palabra a buscar, aparece una lista de opciones con los títulos de las publicaciones ZCI en las que aparece esa palabra. Tiene que adivinar qué material se encuentra en el disco, volver a entrar en el programa en la primera opción, y pasar página por página para encontrar la referencia concreta que está buscando. En mi opinión, ZCI debería considerar una revisión completa del motor de búsqueda del PowerCD.

Finalmente, la calidad de las reproducciones, un aspecto clave en cualquier publicación, es desigual. Algunas son impresionantes; tal y



La Independencia de Grecia fue uno de los temas favoritos de los poetas y pintores románticos. Esta escena bélica de 1827 es de Delacroix.

como aparecen iluminadas en la pantalla del ordenador, muchas de las obras impresionistas parecen brillar desde dentro; justo el efecto que uno se imagina que estarían viendo Renoir y Monet. Otras imágenes, como la mayoría de los tapices e iluminaciones medievales, aparecen borrosas, con falta de luz o



Jackson Pollock pintando. La fotografía es de Hans Namuth.

simplemente no ofrecen suficiente resolución como para reproducir cada pincelada. Los detalles ampliados de las obras más importantes reducen algo este problema, pero algunas veces resulta evidente que los detalles fueron fotografiados en momentos diferentes, con película diferente y con luz diferente.

History Through Art es un CD-ROM único, que trata en profundidad el arte occidental. Sólo por esta razón, además de su bajo precio, puede ser usado en las escuelas y bibliotecas, aunque yo sigo esperando el lanzamiento del CD de *Historia del Arte* de mis sueños.

– Steven Anzovin

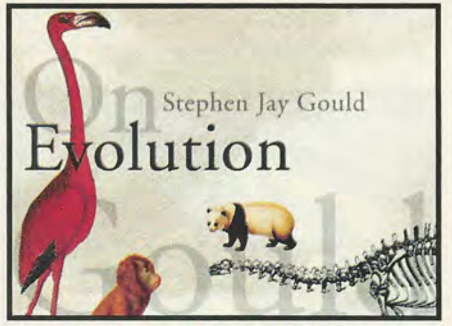


First Person: Stephen Jay Gould On Evolution

Mac

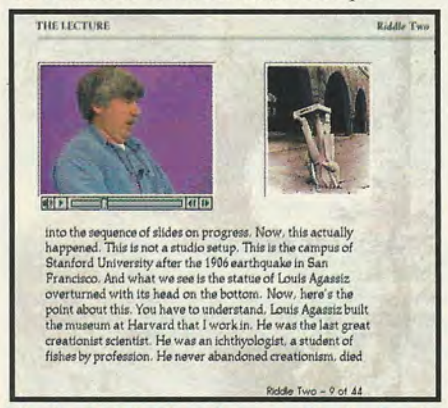
Voyager

¿Quién era el naturalista a bordo del H.M.S Beagle? (Pista: no era Charles Darwin). ¿Por qué Darwin no usaba nunca la palabra "evolución"? ¿Por qué retraso Darwin la publicación de su teoría de selección natural durante más de veinte años? Para responder a estos enigmas, el biólogo de Harvard y escritor de best sellers, *Stephen Jay Gould*, profundiza en los misterios de la evolución y explica por qué las teorías de Darwin siguen siendo tan controvertidas.



Una vista de pantalla de On Evolution.

Gould no es solamente un escritor científico y un evolucionista respetado sino también un dotado orador. La característica central de este disco es una conferencia en formato QuickTime, de una hora de duración, en la que Gould aborda el significado filosófico del darwinismo: si la naturaleza puede ser usada como una fuente de instrucción moral.



Stephen Jay Gould, explica porqué las teorías de Louis Agassiz quedaron enterradas después de que Darwin publicara El Origen de las Especies.

Como suele pasar con las series *First Person de Voyager*, los materiales incluidos son numerosos. Junto con el best-seller de *Gould, Bully for Brontosaurus*, y una colección de ensayos relacionados, están los textos completos del *Voyage of the Beagle* y del *On the Origin of the Species* de Darwin, así como algunas cartas y fragmentos de la autobiografía de Darwin. En total unas 3.700 páginas de texto en pantalla. La bibliografía ocupa hasta 32 páginas.

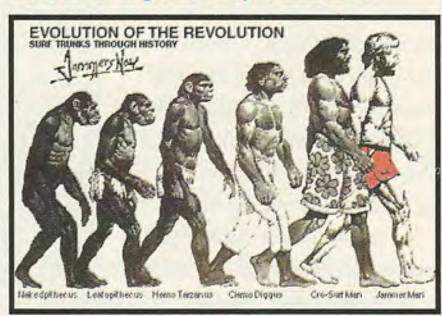
Hay muchas herramientas de texto bien diseñadas que ayudan al lector en este océano de palabras. La barra lateral ofrece las herramientas de navegación estándar de Voyager: página, capítulo, búsqueda, repasar y marcar. La zona llamada Temas le permite seguir los hilos temáticos de la obra y despliega listas de ideas, como por ejemplo menús independientes "ir a". Pulse sobre cualquier palabra, no sólo sobre las teclas de letra iluminadas, y aparecerá un menú preguntándole qué tipo de búsqueda le gustaría realizar. Puede marcar y anotar cualquier zona de texto o crear su propio diario en el Bloc de Notas, un mini procesador de texto.



Las herramientas de texto que incluye el programa, le guían a través de este CD que tiene 3.700 páginas de texto.



Le será fácil seguir los viajes de Darwin.



Esta es una de las más de cien ilustraciones de First Person.

El único inconveniente de *On Evolution* es su presentación estática. En *First Person: Marvin Minsky, The Society of Mind, Minsky* flotaba por la pantalla y le llevaba de paseo por su salón. *Donal Norman*, en el segundo disco de la serie, aparecía cada pocas páginas en una televisión virtual para explicar ideas claves. Aquí, *Gould* queda limitado a la ventana de una película convencional de QuickTime en una sección separada del disco. Aunque el diseño del texto es bonito y legible, hay relativamente pocas fotos, nada de película, ni ningún archivo de sonido.

Tal vez no sea un ejemplo de multimedia, pero *On Evolution* es un regalo para los numerosos seguidores de *Stephen Jay Gould*. Para los demás, es una introducción informativa a las ideas centrales de la teoría de la evolución, explicadas por un gran maestro.

– Steven Anzovin



The Face of Life

Windows

Creative Multimedia

Maravillosas estrellas de Hollywood, inteligentes pilotos de combate, famosos políticos; todos ellos han ilustrado las portadas de la revista *LIFE Magazine. The Face of LIFE: A Collection of LIFE Magazine Covers and Classic Images, 1936-1972,* recoge todos estos momentos con el mismo estilo y gracia que la revista.

El CD-ROM incluye más de 4.000 fotografías, 30 minutos de vídeos, clips de audio de las canciones más famosas de cada año, más de 2.000 Cartas al Director, y anuncios. Se accede a toda esta información a través de un interfaz que se parece a un Escritorio de Edición.

Con el paso del tiempo (del 23 de noviembre de 1936 hasta el 29 de diciembre de 1972), el Escritorio de Edición cambia. La máquina de escribir deja de ser un trasto antiguo para convertirse en una aerodinámica máquina de los años 1970; y la radio también pasa por algunas transformaciones radicales.

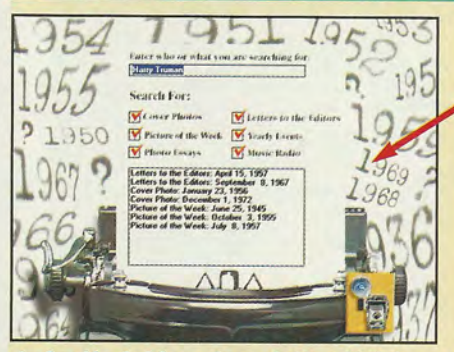
"Inside *LIFE*" es la parte más entretenida del programa. A través de él se accede a las siguientes secciones: Fotografías de la Semana, Cartas al Director, Vídeos y Asuntos Triviales. Las fascinantes fotografías y cartas ofrecen una amplia visión interna del estilo de vida americano. Imágenes que en su día parecían insignificantes, han cobrado gran fuerza en nuestros días. Hay además algunas cartas que parecen típicas, (por ejemplo, ¿por qué debería el presidente Truman recibir una pensión después del follón que ha montado?"), y que nos recuerdan que el descontento político no es exclusivo de nuestros tiempos. Los vídeos son también muy interesantes; verá clips de Orson Wells criticando una transmisión de radio llamada "War of Worlds" (1938), Marilyn Monroe y su primer coche, "Cynthia" (1946), y un informe sobre la Masacre de Munich durante las olimpiadas de 1972.

Sin embargo, le falta algo: archivos de texto con breves resúmenes de los sucesos más importantes producidos a través de los años. En lugar de eso, recibirá breves descripciones tipo lista.

Con todo, ésta es una colección estelar de imágenes y momentos que reflejan el carácter de una cultura.

– Lisa M.Howie

El escritorio de edición - El interfaz de LIFE



La función de búsqueda es rápida y fácil de usar.



En la sección Super Exitos escuchará los temas más importantes del año.





En los Ensayos Fotográficos destacan principalmente los temas polémicos.

La sorprendente sección de anuncios ofrece una visión histórica a través de los anuncios.

A través de la sección "Inside LIFE" se accede a diversas secciones del programa.



Weekend Home Projects

Windows/Mac

IVI Publishing

Esta guía de bricolaje está hecha de buena madera. Es además, un CD-ROM atractivo, con un buen interfaz y bonitos gráficos. *Weekend Home Projects* es un instrumento de consulta, bien documentado, que sabe de lo que habla.

IVI tuvo vista al llegar a un acuerdo con los realizadores de las series PBS "Hometime". Los clips de vídeo del disco proceden de un programa de TV y se caracterizan por ser demostraciones de proyectos realizados por el gurú de la renovación, Dean Johnson, y un invitado.

Son analizadas doce áreas de mejoras caseras: construir un balcón; armarios y mostradores; azulejos; paneles; poner suelos, enmarcar; herramientas eléctricas y manuales; pintura y barniz; fontanería; empapelar; ventanas, puertas y decorados; además de cableado y luces. A través de estas amplias designaciones, Johnson y compañía presentan unos 60 proyectos.

Los ejemplos van desde proyectos grandes como "Arreglar las vigas del techo" e "Instalar el sistema eléctrico", a proyectos más pequeños como "Usar Pinzas de Teja" o "Identificar cables de tierra, neutros, positivos"). Aunque sospecho que conseguir los mismos resultados que aparecen en los vídeos es más difícil de lo que parece (como la maqueta del coche que parece tan perfecta en el dibujo de la caja); no hay queja en cuanto al nivel de calidad de la información ofrecida.

Aparte de los fragmentos de vídeo, *Weekend Home Projects* incluye buenos textos. Otra ayuda extra es la función de la calculadora, que le permite introducir las medidas correspondientes de su proyecto. El programa realiza algunos cálculos rápidos y después le dice qué cantidad de cada material de construcción va a necesitar. Para rematarlo, cuenta con selecciones de opciones y la función del bloc de notas.

Este es el primer CD-ROM Hometime que IVI ha publicado. Hay otros en producción y ésta es una buena noticia para todos los aficionados al bricolaje que buscan una sólida fuente de información.

– Phill Powell

Instrucciones de Construcción



Weekend Home Projects le permite aprender con los maestros del bricolaje. Supongamos que está interesado en construir paneles. Desde el Menú Principal pase primero a la sección Paneles (Drywall).



Antes de empezar, compruebe las herramientas que necesitará para la tarea.

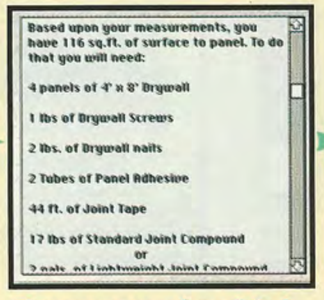
Drywall Calculator

Please enter, in inches, the height and total perimeter of the surface(s) you plan to drywall. If you are hanging a ceiling then use the width and length of the room.

Height or Length 140 ins. Perimeter or Width 120 ins.

Click here to calculate and add the results to the shopping list.

Introduzca las dimensiones de su proyecto (las de la habitación) en la calculadora.



El programa creará una lista de compra exportable de los materiales necesarios.



Los vídeos muestran, de una forma clara, cómo se realiza el trabajo.



La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.

Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas , podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

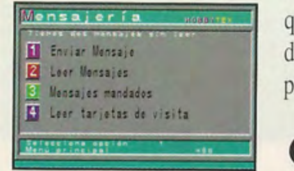
Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 o V22Bis a 2.400 baudios y un software de emulación que suele venir con el propio modem o utilizar el programa Hobbylink –un interface gráfico avanzado–, que se incluye en los discos de portada de varios números de Pcmanía. Por último, también puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 20 pesetas por minuto. A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.



Premio IBERTEX concedido por TELEFÓNICA, al Centro Servidor de reciente creación que destaca por su calidad.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

Mountain Biking

Mac/Windows

Media Mosaic

Queen lo cantaba dramáticamente: "Get on your bikes and RIDE!!". Ellos sabían que lo más importante es la libertad de explorar y la diversión del movimiento. *Mountain Biking* acentúa el factor de diversión, al mismo tiempo que enseña a los ciclistas cómo realizar todos los trucos que utilizan los profesionales del ciclismo.

Puede aprender las piezas de que está hecha una bicicleta de montaña, la filosofía que yace detrás del ciclismo y las habilidades básicas necesarias para pedalear con seguridad sobre cualquier tipo de superficie. *Mountain Biking* utiliza la animación y los vídeos para explicar más de 300 técnicas, desde los niveles principiante a avanzado. Además, el disco advierte cuando un truco puede ser peligroso para usted o para el medio ambiente, un buen detalle.

Media Mosaic no quiere que pase mucho tiempo delante del ordenador. Juegue con el programa, pruebe alguna de las nuevas técnicas mientras pedalea y cuando termine, vuelva al disco para descubrir por qué fue mal o para aprender más trucos.

La idea que más destaca este disco es la de divertirse. Si tras tres intentos no consigue realizar el truco, le aconsejamos que siga pedaleando y que lo vuelva a probar en otro momento, otro día. Al fin y al cabo, ¿para que montar en bicicleta si no se está divirtiendo?

– Dean H. Renninger



Mountain Biking *emplea la narración y la animación para sus explicaciones.*



Las habilidades del entrenamiento de montaña le enseñan a ejecutar técnicas profesionales pulsando sobre una de las zonas iluminadas.



The Beer Homebrewing Guide

Windows

Walnut Creek CD-ROM

Gran parte del espacio del disco está dedicado al método de hacer cerveza, explicado a través de una guía paso a paso. Empieza con el tipo de olla usada para hervir la malta y sigue hasta su embotellamiento. Las fotos que acompañan a la guía son útiles pero menos efectivas que una grabación de vídeo. Además, el disco ofrece algunos detalles extra y sugerencias sobre los distintos tipos de malta, fuentes alternativas de azúcar, embotellamiento, limpieza de los materiales y procedimientos para guardar la cerveza dentro de un barril. La información suele ser muy básica y a veces redundante, además de llena de errores mecanográficos.

El punto fuerte de *The Beer Homebrewing Guide* es la sección de referencia donde aparece un glosario de términos, una lista de utensilios, libros, catálogos y direcciones de muchas de las fábricas de cerveza de los EEUU. Desgraciadamente, como el programa usa una serie de archivos de Ayuda de Windows en lugar de una unidad autocontenida, las búsquedas a través del teclado se ven limitadas a la sección que está siendo actualmente utilizada. De hecho, este método de búsqueda es lento, comparado con el de la mayoría de los discos de consulta, pero es mejor que buscar por las páginas de un libro.

En resumen, este disco ofrece un poco más que la mayoría de los libros sobre cómo hacer cerveza casera, vendidos casi por un tercio del precio de este CD.

– James Piper

Adding the First Ingredient to the Wort

View

Warming the malt before brewing allows for quick and easy pouring out of the bag or can. Be sure to stir the malt until it is completely dissolved. Heavy syrup in the bottom of the brewing kettle will easily burn. It is not uncommon to find some burnt residue in the bottom of the brew pot. If it has burnt a little, don't worry. This small amount of burning should not impart any off flavor in the brew.

Puede elegir entre las imágenes de 8 o 24 bits que acompañan a la guía "paso a paso". Pero el vídeo habría sido más efectivo.



Stephen Hawking's A Brief History of Time

Windows/Mac

Creative Labs

Stephen Hawking, profesor de Física de la Universidad de Cambridge (la cátedra de Isaac Newton), ha atraído la imaginación del público como ningún otro científico desde Albert Einstein, y además proyecta una imagen aún más inolvidable. Este brillante cosmólogo está totalmente paralizado y es incapaz de moverse o hablar excepto con la ayuda de una silla de ruedas motorizada y de un ordenador. Tan enorme es la fascinación que ha levantado Hawking que su libro de cosmología, *A Brief History of Time*, fue un best seller del New York Times durante más de año, aunque incluyera largos pasajes muy técnicos que pocos lectores podían entender. Hace un par de años se estrenó una película basada en el libro y en la vida de Hawking; ahora, el libro y la película han sido combinados para formar las bases del *Stephen Hawking's A Brief History of Time*; una exploración multimedia de la vida e ideas de Hawking, la mejor forma de entender el cosmos a través de sus ojos.



El Profesor Stephen Hawking, autor de A Brief History of Time.

Emprenda su viaje a los confines del universo desde el despacho del profesor Hawking.

Este disco es un collage, libremente integrado, aunque cada una de sus partes es fascinante. El despacho de Hawking es el punto de referencia de varios viajes, todos ellos narrados con la inconfundible y misteriosa voz informatizada de Hawking. Pulse sobre la imagen de Hawking y conocerá su vida, la enfermedad que destruye su cuerpo y cómo se enfrenta a ella. Se incluyen muchas fotografías. También puede descubrir lo que Newton, Einstein y otros grandes físicos decían sobre el universo, además de hojear libros en la biblioteca de Hawking.

Entre en la Nave de Hawking, su simulador espacial, y emprenda su viaje hacia el agujero negro, Cygnus 1. Hawking le explicará la investigación del agujero negro que le llevó a la fama. Si prefiere el microcosmos, el microscopio le llevará a la búsqueda del quark, la más fundamental de todas las partículas fundamentales.

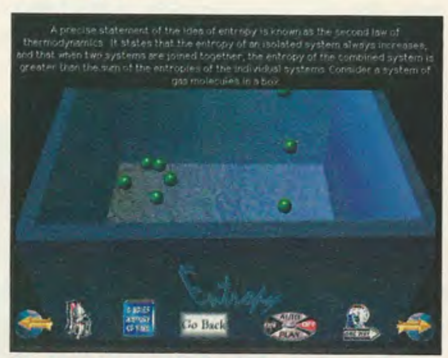
Otros botones le llevarán a los estudios sobre la edad y creación del universo; las teorías de la gran unificación; la naturaleza del espacio-tiempo; y la teoría de la relatividad.



Einstein asiste a una conferencia sobre relatividad con Marilyn como conferenciante.



Hawkings lidera la búsqueda de una partícula elemental y evasiva.



Vuele en la nave de Hawking para aproximarse más de cerca a un agujero negro.

(Lo más divertido del disco es el vídeo de Marilyn Monroe explicando relatividad a un Einstein atontado. Probablemente aprenderá más cosas de esta teoría, la más famosa de las teorías científicas, del vídeo de dos minutos que de su clase de física). El texto completo del libro, *A brief History of Time* también va incluido.

Los valores de producción de este disco son excelentes. En algunos casos, las animaciones en 3D clarifican temas oscuros como el de la entropía, que son difíciles de entender en textos o en imágenes fijas. Debido a la libre organización del material, quizá se sienta a veces un poco confuso y se pregunte, por ejemplo, ¿dónde está? y ¿adónde va?, pero le recomiendo que se relaje y que siga el flujo cósmico. El profesor Hawking es un gran guía a los misterios del universo, y este disco le hace justicia.

– *Steven Anzovin*



Xplora 1: Peter Gabriel´s Secret World

Windows

Real World

Nos encontramos ante una innovadora experiencia multimedia que gira en torno a la figura, actividades y discografía del cantante Peter Gabriel y especialmente sobre US, su último LP. Gabriel, con una carrera de 17 años a sus espaldas, ha sido uno de los mayores innovadores en el mundo de los videoclips y ha colaborado con numerosos artistas para crear un CD que según sus propias palabras ha sido diseñado para explorar y experimentar, permitir al usuario perderse entre sus contenidos y moverse sin restricciones en el mundo secreto que contiene.



Casi todas las étnias están presentes en este CD, que nos abre las puertas a un mundo completamente desconocido.

Los primeros minutos después de instalar el programa bajo Windows y arrancar el CD resultan algo confusos, parece que el programa no quiere darnos demasiada información y prefiere que descubramos de manera intuitiva sus contenidos.



El interfaz del CD-ROM de Peter Gabriel es sumamente intuitivo. Podemos acceder fácilmente a las distintas partes del programa.

Después de escoger la opción "interact" y resolver una sencilla prueba consistente en reconstruir el rostro de Gabriel descubrimos que el programa consta de cuatro módulos asociados a una parte de la cara y un color. Y en cualquier punto de nuestra exploración podemos encontrar objetos que, guardados en una maleta, tal vez nos abran puertas insospechadas.

La boca, de color verde, permite acceder a los discos y los videoclips. Aparecen diez iconos correspondientes a las canciones de *US* y haciendo clic sobre uno de ellos aparece el título de la canción, la letra completa en una ventana por la que podemos avanzar en ambas direcciones y unos segundos de audio. Pero cuatro de las canciones poseen la música completa y su propio videoclip y podemos marcar una parte de la letra para que la música y el video se dirijan inmediatamente a dicho punto.

El oído, de color amarillo, es la puerta hacia la música de todo el mundo y conduce a un menú con cuatro iconos. Uno de ellos presenta ocho instrumentos musicales procedentes de todas las partes del globo que podemos tocar para escuchar su sonido real sabiendo que para cada uno hay un video en el que se explica su nombre, procedencia y modo de empleo. Otro icono presenta las carpetas de varios LPs pertenecientes a artistas de todas las razas y procedencias. El icono que representa nuestro planeta permite localizar dichos artistas por continentes siguiendo un código de 9 colores y la última sección nos permite visitar el festival WOMAD, un macrofestival musical en el que podemos movernos por un mapa para visitar las diversas actuaciones y actividades que en el mismo se dan cita.



Para todos los amantes del diseño y la estética multimedia, este CD les aportará muchas ideas, al igual que soluciones.



Las canciones del disco del autor británico están presentes también con sus letras.

Los ojos, de color rojo, conducen al fichero personal de Peter Gabriel. De nuevo contamos con cuatro iconos, los cuales contienen información sobre el programa "Witness" (un programa de lucha contra las violaciones de



Sin duda alguna, Peter Gabriel se ha adelantado, una vez más, a su tiempo y a sus colegas artistas.



y consiga gratis esta cartera de Case Logic® con capacidad para los próximos 12 CD-ROMs y sus instrucciones.

Puede suscribirse por correo, enviándo el cupón de la derecha, que no necesita sello o, si lo prefiere, en los teléfonos (91) **654 84 19** ó **654 72 18**. Por favor, llame de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

Reciba CD-ROM magazine en casa

SÍ deseo suscribirme a la revista **CD-ROM MAGAZINE** por un año (12 números), al precio de 9.750 pts.(importe de 10 números) y recibir gratuitamente la cartera Case Logic® para guardar los 12 CD-Roms del año. (Oferta válida sólo para España y hasta aparición de promoción sustitutiva. Consulten precios para el extranjero)

Nombre ....

Apellidos.......... Fecha de Nacimiento ....

Domicilio..........

Localidad.......... Provincia ....

C. Postal.......... Teléfono ....

Deseo pagar mi suscripción de la siguiente forma:

❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., núm..........

Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas, Madrid. (Adjunta fotocopia del resguardo)

❑ Contra reembolso (Sólo para España)

❑ Tarjeta de crédito n. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Visa ❑ Master Card ❑ American Express ❑

Fecha de caducidad de la tarjeta..........

Nombre del titular (si es distinto)..........

Si vives en Canarias y deseas recibir la revista por avión, tu suscripción lleva un recargo por envío aéreo de 750 pts. Por favor, marca con una cruz la forma de envío elegida.

❑ Envío Canarias por correo normal.

❑ Envío Canarias por avión.

Fecha y firma

Nota importante: Independientemente de la forma de pago elegida y del volumen del pedido, se aplicarán unos gastos de envío de 300 pts.

CD-ROM magazine — Pida los números que le faltan y el estuche para guardar CD-Rom Magazine

Deseo recibir en mi domicilio los siguientes números de CD-Rom Magazine y sus correspondientes CD-Roms al precio de 975 Pts. cada uno.

....

Deseo recibir en mi domicilio el estuche de la revista CD-Rom Magazine al precio de 950 Pts.

Nombre ....

Apellidos.......... Fecha de Nacimiento..........

Domicilio ....

Localidad.......... Provincia ....

C. Postal.......... Teléfono..........

Deseo pagar mi pedido de la siguiente forma:

❑ Talón bancario adjunto a nombre de Hobby Press, S. A.

❑ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S.A., núm..........

Aptdo. de correos 226. 28100 Alcobendas, Madrid. (Adjunta fotocopia del resguardo)

❑ Contra reembolso (Sólo para España)

❑ Tarjeta de crédito n. _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Visa ❑ Master Card ❑ American Express ❑

Fecha de caducidad de la tarjeta..........

Nombre del titular (si es distinto)..........

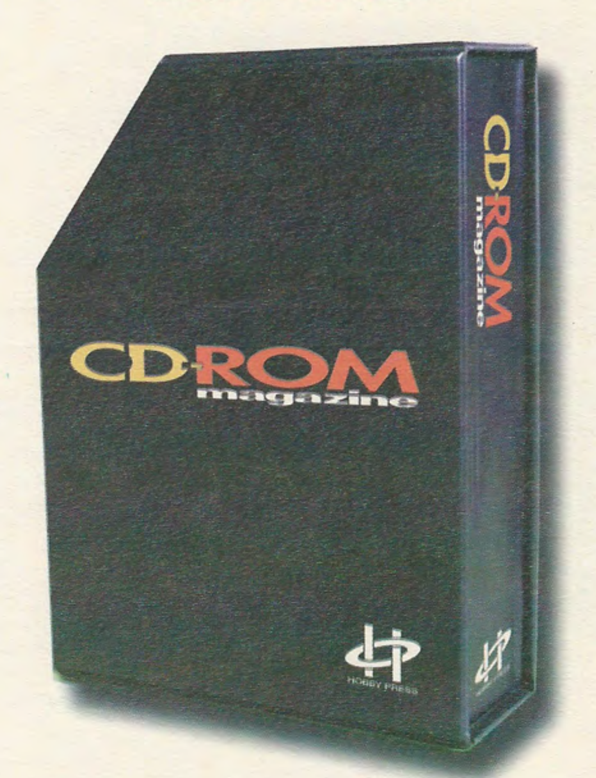
Fecha y firma

Nota importante: Independientemente de la forma de pago elegida y del volumen del pedido, se aplicarán unos gastos de envío de 300 pts.

magazine



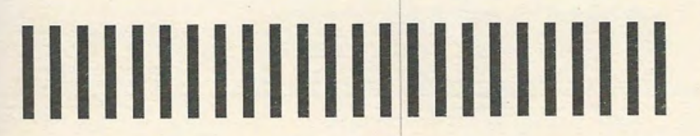
Si quiere adquirir el estuche para tener todos sus números a mano, no lo deje para más tarde.





Llame ahora a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 o envíe por correo el cupón que aparece a la izquierda. Si lo desea, también puede enviarnos el cupón por fax, al número (91) 654 86 92.

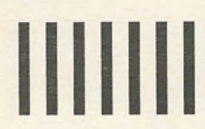
Respuesta Comercial
Autorización núm. 7427
B.O.C. y T. núm. 81
de 29 de agosto de 1986



No necesita sello.
A franquear en destino

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

Respuesta Comercial
Autorización núm. 7427
B.O.C. y T. núm. 81
de 29 de agosto de 1986



No necesita sello.
A franquear en destino

HOBBY PRESS, S.A.
Apartado 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

los derechos humanos), datos sobre "Amnistía Internacional", un completo repaso a la discografía de Gabriel y un álbum de fotos de infancia.

La nariz, de color azul, conduce a lo que Gabriel llama "Detrás de los escenarios" y aquí disponemos de siete iconos que conducen a los créditos del programa, videos sobre los ensayos de los premios Grammy y los ensayos y la ceremonia de los premios Brit, un texto sobre una revista llamada "The Box", entrevistas sobre la creación de los cuatro videoclips del LP *US* y un paseo interactivo por los estudios Real World. Esta es sin duda una de las partes más interesantes del programa ya que podemos elegir la dirección de nuestros pasos y visitar diversas salas en las que realizar actividades como mezclar una canción o combinar músicos de diferentes razas y culturas.

Xplora 1 es un producto de difícil clasificación y que despierta reacciones muy diversas. Nos permite por un lado conocer la faceta más humana de Peter Gabriel a través de su preocupación por la tolerancia, el respeto de los derechos humanos y la colaboración con músicos pertenecientes a todas las razas y procedentes de todos los países del globo. Es también una experiencia visual fascinante que se refleja en unos increíbles videoclips que no en vano se encuentran entre los más innovadores y aclamados de este mundillo. Y aunque débilmente también es un reto a nuestro ingenio y curiosidad ya que la búsqueda de ciertos objetos puede abrirnos el paso a áreas inicialmente cerradas del disco.


Distintos instrumentos que jamás habíamos visto desfilarán a lo largo del programa.



No sólo la música de este inglés aparece en el CD. También existen otras actividades artísticas.

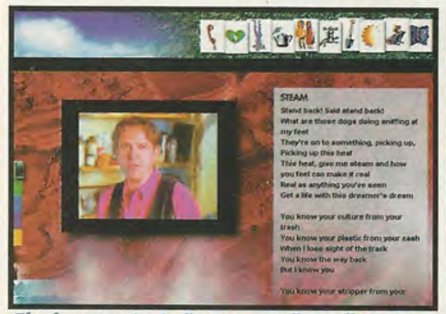
Pero al mismo tiempo notamos una sensación de omnipresencia, incluso de megalomanía. Navegando por este programa nos encontramos a Peter Gabriel en todas partes, contemplamos su discografía completa, accedemos a los discos de los artistas de su propia casa discográfica, visitamos sus estudios de grabación y conocemos a los técnicos que trabajan habitualmente con él, contemplamos los ensayos de las ceremonias en las que sus discos han sido premiados y las opiniones de las personas que han colaborado en la creación de sus videoclips. Y en este recorrido hay fuertes dosis de autopublicidad, tanto a sus discos como a los promocionados por su propia compañía, y tenemos un poco la sensación de estar ante uno de esos clásicos programas de televisión en los que varias personas hablan sobre determinado cantante, actor o director y se deshacen en halagos sobre él.

Es fácil introducirse en el programa. Sólo hay que descubrir la cara de Gabriel.

Xplora 1 es una experiencia multimedia que combina imagen y sonido gracias a las posibilidades del CD-ROM para formar una especie de macrodocumental sobre la figura y la obra de Peter Gabriel. Las posibilidades de interacción no son tan numerosas como el programa nos quiere hacer creer, simplemente hay mucha información a la que se puede acceder de muchas maneras pero el usuario sigue limitado básicamente a verla y escucharla. En definitiva este programa está recomendado a los incondicionales de Gabriel y a los amantes de nuevas experiencias. Ninguno de los dos grupos se sentirá defraudado por esta experiencia multimedia que le hará explorar, muy profundamente, dentro del mundo de un artista total.



Una pequeña pantalla nos mostrará los distintos videos de la última creación musical de Peter Gabriel.



El mismo cantante "en persona" nos lleva por toda su creación.

– Pedro J. Rodríguez



Microsoft Complete NBA Basketball

Windows

Microsoft

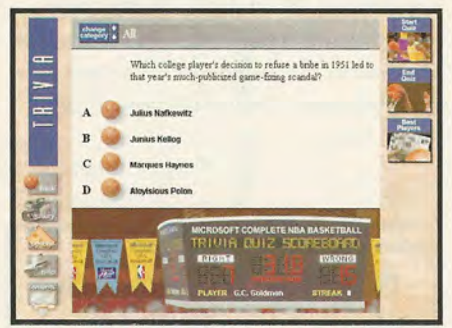
Intentar describir *Microsoft Complete NBA Basketball* en una sola página es como intentar resumir toda la historia del deporte, de sus jugadores y equipos, en pocas palabras.



Complete NBA Basketball ofrece una revisión completa de los primeros tiempos del deporte, desde Naismith a la ABA.

Si ya conoce el *Microsoft Complete Baseball*, el planteamiento es idéntico. Hay siete secciones principales: Almanaque, Crónicas, Jugadores, Récords, Equipos, Trivial y Diario. Además puede acceder a una biblioteca de todos los vídeos del disco, de todos los clips de audio y a las tablas de clasificación.

El "Almanaque" es un registro anual del Resumen de la Temporada, Post-temporada, Líderes de Liga, Premios y Honores, Partidos All Star y Futuros Jugadores de la NBA. En la sección Premios y Honores aparecen los ganadores de los premios Nuevo Jugador del Año y el Sexto Hombre, por mencionar algunos. En Partidos All Star hay vídeos fantásticos, como cuando Spud Webb ganó a Dominique Wilkins en la Competición de Slam Dunk (Machaque) de 1986.



El juego All Start Challenge Trivial es muy divertido. Su puntuación está medida en porcentajes de canastas conseguidas.

La sección Crónicas incluye la Historia del Deporte; Historias; los 100 Mejores Jugadores según el "New York Times"; Historia de los Premios, y Ligas Anteriores. En Historia del Deporte conocerá a los primeros equipos urbanos. También puede leer sobre los antecedentes de la NBA, el ABA (*American Basketball Association*) por ejemplo. Accederá a cualquier jugador a través del archivo "Jugadores". Conozca sus vidas en Biografías, o compruebe sus puntuaciones en Estadísticas del Jugador. También puede cambiar de temporada para ver cómo progresa la carrera de ese jugador.



Elija cualquier equipo de la NBA y acceda a su historia, lista de jugadores, estadísticas...

También está la sección "Equipos" que incluye: Resumen de la Temporada, Historia del Equipo, Lista de Jugadores, Estadísticas del Equipo, Líderes del Equipo y el Calendario de Partidos de 1994-95. Con Líderes del Equipo podrá seleccionar una estadística determinada. Pase al Calendario de 1994-95 y pulse sobre el Diagrama de los Asientos para ver una imagen del campo de casa.

La sección "Récords" incluye seis categorías: Carrera, Temporada, Partido, Carrera de Finales, Series de Finales y Partidos de Finales. Elija por equipo o jugador para tener más información sobre velocidad, seguridad y puntuación. Conocer estas cifras, junto con toda la información que aparece en el disco le ayudará a jugar al Trivial de Complete Basketball, al Desafío All-Star. Responda a las preguntas e intente conseguir el mayor porcentaje de canastas posibles.



Complete NBA Basketball está lleno de elementos multimedia. En este Resumen de la Temporada 93-94, escuchará a Michael Jordan anunciando su retirada.

El último elemento es el "Diario de Baloncesto", un servicio *on-line* con resúmenes de los partidos, puntuaciones y horarios. Así es que, adelante. Le desafío. Déme el nombre de cualquier entrenador, jugador, locutor... de cualquier época. Seguro que en el *Complete NBA Basketball* lo encontraré.

– Anne L. Tucker



Fishes of the Caribbean

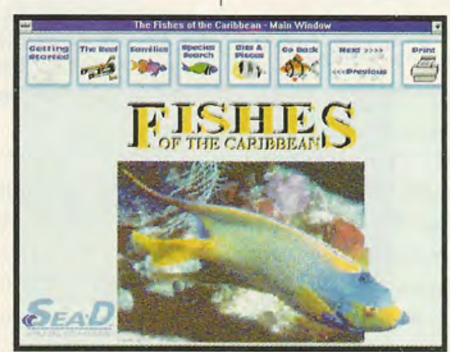
Windows

Sea-D Publishing

Mientras se desliza por las azules aguas de las Indias Occidentales durante su primera inmersión con escafandra, ve un pez de vivos colores, con largas aletas y una boca pequeña y alargada. Si tuviera *Fishes of the Caribbean* sabría que es un Queen Tigerfish.

Fishes of the Caribbean incluye información sobre las principales especies, géneros y familias de peces de esta región. Cada especie está brevemente descrita, e ilustrada con una foto a pantalla completa y a todo color. Muchas especies también aparecen en vídeos que duran hasta un minuto. Además incluye información sobre el comportamiento, coloración y anatomía de los peces, así como sobre los particulares hábitats caribeños.

Fishes of the Caribbean no parece un producto tan pulido como la serie Ocean Life, una serie sobre peces publicados por Sumeria, pero los discos de Ocean Life publicados hasta el momento tratan de zonas raramente visitadas. El Caribe es el destino preferido de los buceadores norteamericanos, y *Fishes of the Caribbean* es el único CD-ROM que trata sobre él, dando información de los hábitats marinos y el estilo de vida de los peces, que ayudará a los estudiantes en sus trabajos, y entretendrá a aquellos que sientan curiosidad por la vida oceánica.



Fishes of the Caribbean *es un CD obligado para buceadores y amantes de la ictiología.*



El vídeo de cada especie da vida a los peces. Las definiciones de términos específicos aparecen en pantalla pulsando simplemente el ratón.

– Steven Anzovin



Amnesty Interactive

Mac

Voyager

Los derechos humanos son un tema actual, y en los últimos años Aministía Internacional ha liderado esta lucha. En este CD-ROM se analiza el tema a través de cinco secciones: Derechos, Historias, Voces, Ideas y Lugares.

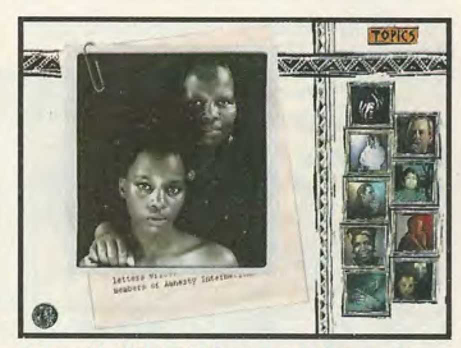
"Derechos" contiene la Declaración Universal de los Derechos Humanos aceptada por la Naciones Unidas en 1948. Los treinta artículos están ilustrados con excelentes secuencias de animación.

La sección "Historias" incluye información sobre los líderes de los derechos humanos. Así, aparece Paul Hill, de los "Guilford Four", que fue torturado por las autoridades británicas para que se confesara autor de una bomba en un pub, pasando 15 años en prisión. *Amnesty Interactive* se centra sobre todo en zonas como Sudáfrica o Bosnia, lugares donde la violación de los derechos humanos es evidente. También hay información sobre EE.UU., Gran Bretaña, Grecia y otros países industrializados. Los detalles específicos están en "Places", con estadísticas sobre la población e información sobre los derechos humanos en más de 80 países.

"Voces" muestra lo que están haciendo otros y lo que usted puede hacer para ayudar. "Ideas" explora la historia del pensamiento que hay detrás de cada tema. El programa es interesante para alumnos, profesores, padres y cualquier persona preocupada por los derechos humanos.



"Voces" incluye vídeos de músicos como Peter Gabriel, quien apoya a Amnistía Internacional a través de sus conciertos benéficos.



La sección "Historias" contiene información sobre los líderes de los derechos humanos, incluida Nomgcobo Sangweni, una mujer de Sudáfrica que fue arrestada y torturada.

– Lisa M. Howie



The Cities Below

Windows/Mac

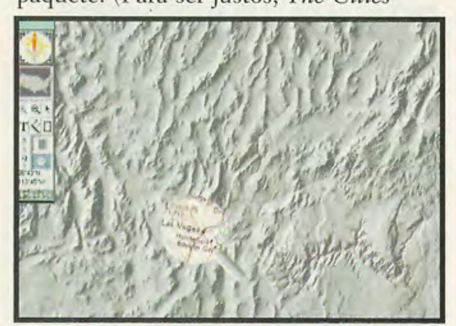
Now What Software

El aclamado CD-ROM de 1993 *Small Blue Planet*, ofrecía un atlas global con mapas y otras interesantes imágenes de la superficie de la Tierra. Aquellos que disfrutaron con las fotos aéreas de las ciudades, ahora pueden conseguir vistas aún más detalladas con la última oferta de Now What, *The Cities Bellow*.



El mapa en relieve (aquí al mínimo de zoom) muestra una vista nítida de las formaciones de tierra de los estados contiguos.

Desgraciadamente, aunque *Small Blue Planet: The Cities Bellow* es un buen CD-ROM, quizá a algunos les habría gustado que hubiera ido un poco más allá. Se autodenomina "Atlas Aéreo de Norteamérica" pero más bien parece un "Atlas Aéreo de gran parte de las casi 40 áreas metropolitanas de EE.UU. contiguos". Quizá con ese nombre no se vendería tan bien, pero menos personas se sentirían defraudadas al abrir el paquete. (Para ser justos, *The Cities Bellow* ofrece el máximo posible en un solo disco, totalmente lleno de datos).



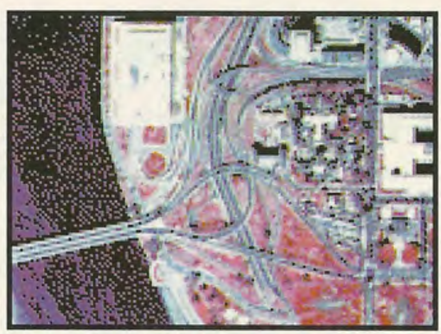
La "lupa" le permite ver el mapa de carreteras que hay "detrás" del mapa en relieve. En esta imagen, con el máximo de zoom, el Valle de la Muerte está a la izquierda de la lupa y el Gran Cañón en la esquina inferior derecha.

Es fácil encontrar lugares, como el monumento a Washington, la Estatua de la Libertad, Alcatraz, el estadio del Condado de Altlanta-Futon. Sin embargo, no incluye un mapa completo de cada ciudad y sus alrededores, ni de zonas industriales.

The Cities Bellow tiene un acceso fácil, flexible, e incluye los modos General y Experto. En ambos modos podrá "navegar" intuitivamente, así como ampliar y reducir la imagen. La "lupa" le permite mirar "a través" de la fotografía y ver debajo un mapa escalado. El modo Experto soporta ambas vistas y añade texto a las fotografías, calcula distancias, copia imágenes y muestra la altitud y longitud.

Además de la fotografías aéreas, el programa incluye una impresionante vista en relieve, sombreada en gris, de "Los Estados Unidos Limítrofes" de 1991, sin carreteras ni fronteras estatales. Quizá encuentre su montaña o cañón favorito con el mapa de carreteras que hay debajo. Desgraciadamente, parte del material utilizado para el mapa no está actualizado, así el pueblo de Leaksville, Carolina del Norte, ya cambió su nombre por Eden hace décadas. Ésta es la lista de las ciudades y sus fotografías: Long Beach, 20; Newark-New York City, 16; Los Ángeles, 15; San José, 11; San Francisco, 9; Chesapeake Bay, 8; Chicago, 7; Boston, Houston, Orlando y Washington DC, 6; Dallas-Fort Worth y San Diego, 5; Atlanta, Baltimore y Sacramento, 4; Cleveland, Denver, Kansas City, Las Vegas, Milwaukee, Minneapolis-St-Paul, New Orleans, San Antonio y Seattle, 3: Portland and St. Louis, 2; Des Moines, Detroit, Hartford, Little Rock, Miami, Montgomery, Nashville, Philadelphia, Pittsburg. Salt Lake City, Toledo y Tulsa, 1.

En esta imagen, la foto aérea del puente Golden Bay (con el mínimo zoom) aparece dentro de un mapa topográfico de la zona. Cada casilla negra representa una foto aérea disponible con sólo pulsar el ratón.



El monumento a Washington y su sombra son fáciles de localizar en esta imagen, con el máximo de zoom. Fíjese en el Monumento a Lincoln a la izquierda, el Capitolio a la derecha, el Monumento a Jefferson debajo, la Elipse y el césped de la Casa Blanca arriba. El Pentágono aparece en la parte inferior izquierda.

En total hay 175 fotografías aéreas de 39 áreas metropolitanas (y con un mapa). La sección "Almanaque" incluye un resumen histórico y estadístico de cada zona.

Si vive o está interesado en algún área, *The Cities Bellow* puede ofrecerle horas de entretenimiento.

– J. Blake Lambert



La Aventura del Cuerpo Humano en 3-D

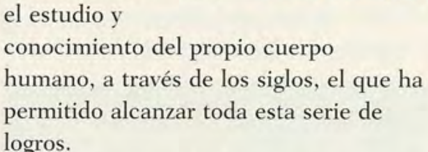
DOS / Windows

ANAYA Interactiva

Cuando se habla de los logros de la raza humana, se tiende a mirar al infinito y divagar sobre acontecimientos tan importantes como la llegada del hombre a la luna o los avances experimentados en ciencias como la electrónica y la informática. Pero, a veces, basta con volver la mirada hacia nosotros mismos para darnos cuenta de que ha sido precisamente el estudio y conocimiento del propio cuerpo humano, a través de los siglos, el que ha permitido alcanzar toda esta serie de logros.



De un modo realmente sencillo podrá acceder a cualquier parte del cuerpo.



La Aventura del Cuerpo Humano en 3-D nos permite conocer, a través de nuestros propios ojos, todos los secretos que confluyen bajo los poros de la piel de cualquier persona. Predominado por encima del resto de sus cualidades, los aspectos visuales son, sin duda, el punto más destacado de esta enciclopedia divulgativa.

La comunicación con el programa se realiza mediante una representación tridimensional del cuerpo humano, que se puede rotar en todos los sentidos, así como añadir o eliminar sucesivas capas –musculación, esqueleto, órganos...– para acceder a todos los elementos de la anatomía humana. Cuando se pincha con el ratón sobre el elemento deseado, éste aparece con todo detalle en una ventana contigua, pudiéndose rotar o articular, en el caso de los huesos, para contemplarlo desde todos los ángulos. Mediante el texto correspondiente, que puede ser leído por un anónimo narrador, obtenemos toda la información necesaria sobre ese órgano en cuestión. También es posible acceder a otras informaciones, como las enfermedades y otros temas relacionados, desde un índice al que se accede tecleando las letras de la palabra que se va a buscar. Un juego para formar parejas y otro donde hay que curar a varios pacientes, recorriendo una serie de laberintos tridimensionales dentro del cuerpo humano, completan los conocimientos académicos que el programa ofrece. Pero, el aspecto más espectacular de todo el conjunto lo constituyen los quince vídeos que nos invitan a embarcarnos en un apasionante recorrido por el interior del cuerpo humano, a pantalla completa e incluso en tres dimensiones, con ayuda de unas gafas especiales. Dependiendo del vídeo seleccionado, el efecto de tridimensionalidad varía, desde el impactante recorrido por el interior del cerebro hasta algunas películas menos conseguidas, donde la tercera dimensión no aparece por ningún lado.

El aspecto más destacable en esta enciclopedia es, sin duda, el gráfico.

A pesar de todas sus cualidades, será difícil encontrar *La Aventura del Cuerpo Humano en 3-D* en la consulta del médico, pues el nivel de conocimientos no va más allá de los conceptos básicos que todo estudiante de un nivel medio debe tener. La mayor virtud del programa está en presentar al usuario una representación tridimensional casi perfecta de todos los órganos de la anatomía humana, acompañada de una información clara y concisa que puede satisfacer las ansias de saber de cualquiera persona interesada en el tema. Todos los gráficos están renderizados y mantienen una calidad y suavidad fuera de lo común, y en cuanto a los aspectos sonoros diremos que cumplen perfectamente con su cometido. También contribuye a elevar la calidad general del programa la perfecta adaptación de todo el producto a la mentalidad española, de la mano de un eficiente equipo de traductores y educadores.

La tridimensionalidad aporta un realismo y calidad increíbles.



El programa también le invita a aprender, pero jugando, esta vez en un hospital.

Y es que Anaya Interactiva parece asentarse cada vez más y mejor en el difícil y complicado mundo de las aplicaciones multimedia.

– Juan Antonio Pascual



CD BASKET

Windows

DINAMIC MULTIMEDIA

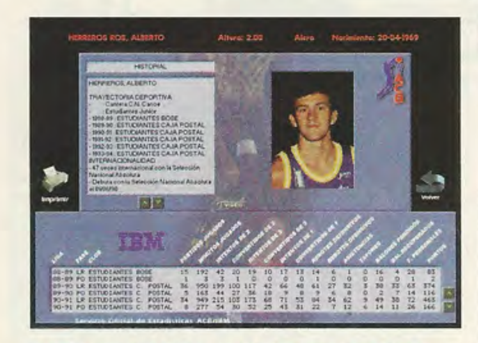
CD Basket supone la evolución lógica de la compañía española Dinamic Multimedia después del éxito obtenido por sus programas *PC Fútbol* y *PC Basket*, productos que combinaban una



Esta es la pantalla de presentación del CD-ROM.

atractiva base de datos con un completo simulador deportivo. Ahora un solo CD-ROM almacena y presenta en formato multimedia interactivo una enorme cantidad de datos recopilados durante 11 años desde el nacimiento de la ACB y el comienzo de la liga profesional.

CD Basket contiene dos programas en uno ya que su instalación permite acceder a dos módulos independientes. El verdadero programa *CD Basket* funciona bajo Windows y consiste en



Cada jugador tiene una ficha muy completa.

una extensa base de datos interactiva en la que el usuario puede acceder a gran cantidad de información pero no ampliarla o modificarla. Y a la vez el CD contiene un segundo programa que funciona bajo DOS y no es otro que la versión 2.0 del *PC Basket* que ya fuera lanzado anteriormente en versión de disquetes y contiene, además de una base de datos más rudimentaria que la anterior, la posibilidad de realizar estadísticas comparadas y acceder a un completo simulador de baloncesto.

El programa bajo Windows contiene varios submenús accesibles mediante iconos. En el submenú de jugadores elegimos en primer lugar si queremos una lista de jugadores nacionales, extranjeros, todos o incluso jugadores históricos. A continuación



El mapa de España con sus distintos equipos.

pulsamos sobre la primera letra del apellido del jugador, aparece un listado alfabético de los jugadores seleccionados y un nuevo clic nos conduce a una completa ficha con los datos personales del jugador, su historial y las estadísticas de juego por temporadas. Algunas fichas contienen además uno o más vídeos con imágenes protagonizadas por el jugador.

Después de los submenús de árbitros y entrenadores, a los que se accede siguiendo un proceso similar, el submenú de clubes presenta una lista que conduce a una serie de fichas con los datos del club, su historial y su plantilla de jugadores por temporadas.

El submenú "Las ligas ACB" contiene información de todos los partidos jugados en las ligas ACB desde la temporada 83-84, tanto de jornadas regulares como de los play-offs por título y descenso, con las tablas de clasificación de cada liga y diversos



También se pueden comparar estadísticas.

comentarios. Y finalmente el submenú "Los vídeos" contiene las mejores jugadas de la liga 93-94 desde la jornada 15 a razón de 10 vídeos por jornada.

En cuanto al programa *PC Basket* 2.0 decir que básicamente es el mismo al de la versión para disquetes y contiene una nueva base de datos con información sobre equipos, entrenadores y jugadores en la que a diferencia de la anterior el usuario puede escribir sus propias notas y grabarlas en disco. Una segunda opción permite realizar diversas estadísticas comparadas de jugadores y equipos y las



Gracias a los vídeos, veremos buenas jugadas.

tres siguientes conducen por vías diferentes al simulador de baloncesto en el que el usuario asume el papel de entrenador de un equipo y selecciona tanto el quinteto inicial como las tácticas de defensa y ataque y la evolución de cada encuentro.

CD Basket es sin duda un producto



La obra de Dinamic Multimedia es muy completa.

imprescindible para los amantes del deporte de la canasta ya que constituye una verdadera enciclopedia del baloncesto profesional en España durante los últimos 11 años. Nos hubiera gustado que, en lugar de esta estructura de dos programas independientes, ambos módulos se hubieran integrado en un solo programa para evitar la información redundante que aparece en ambos y mejorar las posibilidades de actualización o personalización. Aquí queda al descubierto uno de los puntos débiles



En CD BASKET todos los jugadores muestran sus historiales deportivos.

del CD como soporte, la imposibilidad de escribir datos, que impide al usuario actualizar la información con nuevos partidos y jornadas y obligará a Dinamic a lanzar versiones actualizadas periódicamente.

– Pedro J. Rodríguez

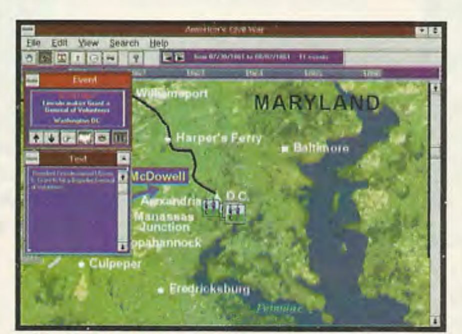


America's Civil War

Windows

Software Marketing Corp.

El porqué un creador con referencias normalmente excelentes, como Software Marketing Corp., pondría tanto empeño en recoger tanta información para después estropearlo todo con un interfaz monstruoso y un texto insípido, sigue siendo un misterio para mí, aunque es la segunda vez que sucede. SMC, responsables de dos excelentes títulos de DOS, *Bodyworks* y *Orbits*, tienen habilidad para recopilar enormes cantidades de datos, pero todavía no han producido un título para Windows donde



Al principio los mapas parecen buenos...

sea fácil llegar a toda esa información.

America's Civil War es el caso perfecto. Como sucedía en el *UFO* de SMC, en el disco hay fotografías, información, fechas, nombres e incluso sonido/vídeo. Pero ¿y qué me dice de cuando quiere buscar algún dato específico? ¡Buena suerte! Hay una variedad asombrosa de iconos, menús desplegables y criterios de búsqueda, situados todos ellos en una línea de tiempo y en un mapa de los EE.UU. El mapa del terreno con zoom, promete al principio, pero los zooms no revelan ningún detalle extra si no está en un punto específico donde se ofrezca ese tipo de detalles. ¿Parece confuso?, lo es... Por alguna razón inexplicable, los pueblos, las fronteras estatales y otros detalles desaparecerán del mapa y volverán a aparecer si pulsa el ratón en cualquier punto de la línea del tiempo.

Las cosas se complican aún más durante el juego. El resumen diario de la guerra está marcado con innumerables iconos que aparecen en el mapa para indicar sucesos especiales. Varias docenas de iconos son categorías agrupadas como por ejemplo, Táctica, Estrategia, Armamento, Política; pulse sobre ellas para acceder a la información correspondiente a esa fecha y a ese lugar.

Hay varias búsquedas por fecha, evento, nombre y palabra clave, así como varios "Guiones" autoexplicativos sobre temas importantes como la Esclavitud, Lincoln, Lee, etc. Sin embargo, no se crea que esto facilita el encontrar la información deseada. Intenté durante diez minutos encontrar datos sobre Gettysburg utilizando la palabra clave y evento, pero mi búsqueda sólo dio información hasta el 30 de junio de 1863; los acontecimientos que precedieron a la batalla que se produjo del 1 al 3 de julio estaban escondidos debajo de "Batalla de Gettysburg"...

Aunque hay más de 2.100 fotografías y varios vídeos, el texto en sí es escaso y la catalogación de los datos está poco inspirada. Los mapas de batalla son muy malos y la narración suena como si hubiera sido grabada en un "establo"; además la música es mediocre. Aunque cada suceso principal de cada día de la guerra está cubierto, la información es irrelevante. Añada a eso un tiempo de lectura del disco realmente lento y tendrá un título que defraudará mucho, y sin duda alguna, un producto deficiente.

– T. Liam McDonald



Everything You Always Wanted to Know About Sports Encyclopedia

Windows

Creative Multimedia

Aquí tenemos algo que los amantes del deporte van a disfrutar. Cuando *Sports Illustrated for Kids* promete una enciclopedia, eso es exactamente lo que ofrece. *Everything You Always Wanted to Know* incluye 50 deportes principales tratados en profundidad; y 17 deportes más, como por ejemplo el croquet, curling, jai-lai y espeleología, que son estudiados con menor detalle. Los deportes principales incluyen los más populares (fútbol americano y béisbol), los preferidos de los niños (el snowboarding, el patinaje) y menos comunes como el hockey de hierba, polo, rodeo y rugby. *Everything You Always Wanted to Know*, empieza con un fantástico vídeo de introducción, de un minuto de duración, de muchos deportes, acompañado por una banda sonora espectacular. Hay un robot que le guía a través de los distintos deportes y también hay un extraño puzzle donde deberá encontrar las piezas perdidas de tres fotografías distintas.

Camine a través de las habitaciones donde aparecen los emblemas de los 50 deportes principales. Pulse sobre cualquiera de ellos para tener más información. Dentro de cada deporte se puede acceder a su historia, a sus reglas, a su equipamiento, los récords conseguidos, los acontecimientos más destacados, un glosario de términos y sus leyendas. Muchos deportes tienen su propio vídeo y los demás van acompañados por fotografías. Ocasionalmente aparecen datos curiosos y divertidos, y además podrá escribir a su equipo o club gracias a las direcciones dadas.

La información es actual e incluye datos de las olimpiadas de invierno de 1994, de la Copa del Mundo e incluso de la huelga de béisbol de 1994. A veces, los datos son erróneos, por ejemplo, el reloj del límite de tiempo del tiro a canasta del baloncesto universitario todavía aparece como 45 segundos, pero, gran parte de la información está bien presentada y es correcta.

Con su enorme cantidad de fotos, vídeos, datos e información, *Everything You Always Wanted to Know* es un buen disco con un precio muy razonable. Es capaz de hacer leer a los aficionados al deporte y de que los que lo lean se aficionen al deporte. Sólo hay una pega, debería haber una tecla opcional para que las preguntas del Trivial anunciadas por el presentador pudieran ser leídas por aquellos con problemas de audición.

– Leslie Mizell

Hay un tablero de información como éste para cada uno de los 50 deportes principales. Desde aquí puede acceder a más información, ver vídeos o diapositivas.



Además de obtener datos de los récords mundiales, también puede ver las leyendas de muchos deportes. Hay una buena representación de atletas femeninas.



Los datos curiosos y divertidos dan vida al texto, que muchas veces es algo árido.

Así puede acceder a un vídeo de los 50 deportes principales, como este de carreras de coches.

El juego Trivial incluye cientos de preguntas derivadas de la información que trae la enciclopedia.



Earthquake

Windows

Sony Imagesoft

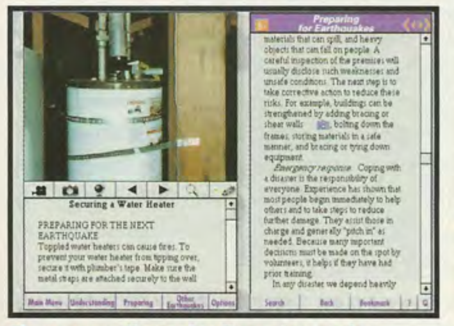
Los californianos pagan un alto precio por vivir en el paraíso, y nada puede corroborar más esa opinión que *Earthquake*. De los cinco terremotos modernos más importantes, cubiertos con detalle en este disco, dos de ellos se produjeron en California. De hecho, la tierra comenzaba a temblar otra vez



A través del interfaz podrá guiarse fácilmente por el programa.

mientras yo escribía este artículo. Sin embargo, tiene que ser muy aficionado a los terremotos para querer comprar este producto, o por lo menos alguien al que le guste revivir terribles desastres. El interfaz es un tanto torpe, y las explicaciones escasas; no hay glosario; los mapas son simples, y la calidad del vídeo podría ser mejor.

Lo que sí tiene, y con lo que cuenta ABC News/Sonic para vender este CD, son docenas de vídeos procedentes de los departamentos de noticias de las agencias de información y otras fuentes, a los que se añade un montón de vídeos



El programa ilustra los fines, pero no los medios.

cuyo objetivo es aleccionar a los ciudadanos sobre cómo asegurar sus casas y lo que hay dentro de ellas ante futuros terremotos; también hay algunas animaciones que muestran los efectos de los terremotos sobre distintos tipos de edificaciones.

Ted Koppel actúa de locutor. El anfitrión del programa de televisión "Nightline" introduce el juego con una voz tranquila. Hay algo sosegante en Koppel. Vemos el vídeo de su primera salida a antena para informar al país del terremoto de Loma Prieta de San Francisco, en 1989, el terremoto que interrumpió loss Mundiales de béisbol; escuche atentamente sus advertencias.

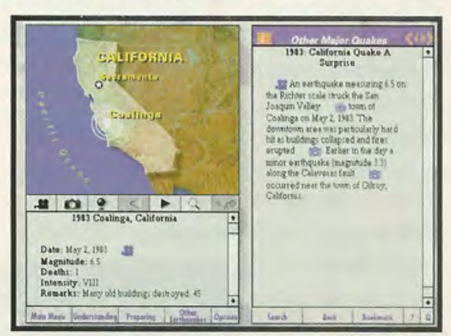
Se podrá encontrar explicaciones detalladas sobre los terremotos de Tanghsan, China (1976), Ciudad de México (1985), norte de California (1989), Marathawada, India (1993) y el sur de California (1994). Otro botón le llevará a una lista de 17 terremotos famosos. Además, puede optar por capítulos en los que se da información sobre los terremotos y cómo estar preparado ante ellos.

Gran parte de esta última información está disponible de forma más completa a través de libros o artículos proporcionados por varias organizaciones no lucrativas. Las fotografías no son siempre buenas, las explicaciones de cómo, por qué y dónde se producen los terremotos tan sólo estimulan la curiosidad para aprender más. Los términos técnicos no están explicados. Ni se mencionan por ejemplo, las soldaduras resquebrajadas que hicieron que muchos edificios altos fueran muy peligrosos después del terremoto de Northridge, al sur de California. Un episodio de Nova, en el canal público de EE. UU., lo explicaba mucho mejor.

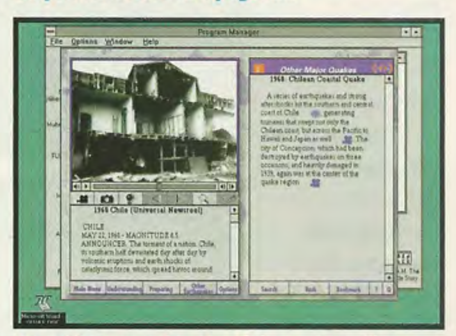
El interfaz principal incluye una



La voz de Ted Koppel abre el programa.



Los mapas marcan posiciones geográficas, pero se quedan cortos en topografía.



Los vídeos muestran los daños que produce un terremoto.

ventana de Medios para películas, fotografías y mapas. La ventana de título permite la entrada directa a las listas de medios; y una ventana de texto muestra el artículo relacionado con la imagen de la ventana de Medios. Parece bueno pero en la práctica no funciona tan bien.

Los científicos están realizando descubrimientos sobre los terremotos. Este CD-ROM ofrece algo de historia, aunque es poco profundo.

– *Anne Gregor*



La Aventura del Mundo Submarino

DOS / Windows

ANAYA Interactiva

Anaya Interactiva ha comenzado su andadura sacando productos en CD-ROM de gran calidad y además, traducidos completamente al castellano. Tras el éxito de Anaya Multimedia en su primera –y arriesgada– tentativa, con *La Aventura de los Dinosaurios*, de nuevo podemos disfrutar de toda una serie de programas multimedia producidos por la prestigiosa empresa norteamericana Knowledge Adventure, que abarcan las más diversas áreas del conocimiento humano. Esta vez es Anaya Interactiva con *La Aventura del Mundo Submarino*, la que nos ofrece un producto realmente atractivo, y que nos sumerge en los oscuros y casi desconocidos mundos oceánicos donde habitan las más extrañas y sorprendentes especies del reino animal. Desde el mismo instante en que abrimos el estuche que contiene la enciclopedia, queda claro que uno de los objetivos primordiales de Anaya Interactiva es proporcionar una gran facilidad de manejo a los usuarios.

En este viaje submarino podremos hacer parada y fonda en diferentes puertos para ver arrecifes de coral, tiburones...

En la Referencia Submarina encontrará toda la información que le pueda interesar sobre una especie concreta.

Tanto la instalación del software como las indicaciones del manual son sencillas y muy fáciles de seguir, favorecidas en parte por los bajos requerimientos que el programa exige. Nada más proceder a la ejecución del programa, un espectacular vídeo de un tiburón sirve como preámbulo de lo que nos espera. El menú principal se activa mediante el clásico sistema de zonas activas, accediendo a todas las opciones del programa. Éstas están agrupadas en tres apartados: juegos, exploración y visualización.

Evidentemente, las dos opciones más importantes son las que nos permiten explorar el universo submarino de forma interactiva, y que aquí reciben el nombre de Laboratorio Marino y Referencia Submarina. En el Laboratorio Marino el usuario puede diseccionar y estudiar en profundidad tres de las criaturas más emblemáticas del mundo acuático, como son la langosta, el pulpo y el tiburón. La Referencia Submarina es el corazón de la enciclopedia, ya que nos permite acceder a todos los datos importantes del programa. La información principal se presenta en tres ventanas diferentes: una contiene la foto o el vídeo del animal o del tema que se está considerando en ese momento, otra muestra el texto correspondiente que incluye una función hipertexto para acceder a cualquier palabra y, por último, un globo terráqueo nos informa de la situación geográfica donde se localiza el elemento analizado. Seleccionando cualquiera de los iconos situados en la parte superior de la pantalla, obtenemos los animales clasificados por especies –plantas, moluscos, peces...–, hasta un total del diez categorías. Si pulsamos en el globo terráqueo, accederemos a los animales u océanos según su localización geográfica. Este globo terráqueo se puede rotar, hacer un zoom o manipular libremente para acceder a la parte del mundo que deseemos. También es posible interactuar con la base de datos desplazando una serie de flechas que marcan la profundidad y el tamaño del elemento seleccionado. Así, podemos estudiar todos los seres marinos que miden una determinada longitud, o que habitan a cierta profundidad.

Vídeo y texto informativo al mismo tiempo. Acceder a la información es muy fácil.



En Cine Submarino podremos disfrutar del pase de quince películas que tratan diferentes aspectos de la vida marina.

Mediante otra serie de iconos también es posible ampliar la imagen a pantalla completa, escuchar el nombre

del animal o imprimir la información que se muestra en pantalla, así como tener acceso a un índice interactivo.

Sorprendentemente, y a diferencia de otros títulos, no es posible escuchar los textos de viva voz. De todas formas, la información que se nos presenta es clara y sencilla, sin profundizar excesivamente en los temas tratados para ponerlos al alcance de todo tipo de usuarios.

Como complemento a todo este compendio de conocimientos, tenemos la posibilidad de visualizar, en el Cine Submarino, quince películas sobre los distintos aspectos de la vida acuática, así como realizar una serie de tours oceánicos a través de un recorrido fotográfico. Los vídeos, que ocupan aproximadamente la cuarta parte de la pantalla, son de una calidad sobresaliente y se reproducen con suavidad, sin los típicos saltos y brusquedades que suelen caracterizar a este tipo de programas. Para satisfacer a los usuarios más pequeños también se incluye una serie de sencillos juegos donde se aprende a reconocer los distintos animales acuáticos, su alimentación y sus costumbres. En el Mundo Submarino en 3-D es posible realizar un recorrido turístico por un acuario tridimensional, al estilo de juegos como *Doom*, o participar en una rudimentaria, pero divertida búsqueda del tesoro.



Si desea estudiar con profundidad alguna especie concreta, por ejemplo el pulpo, no tiene nada más que acudir al Laboratorio Submarino.

Lejos de conformarse con una burda traducción de los textos, Anaya Interactiva ha realizado un gran esfuerzo para presentar un producto impecablemente realizado. Todos los aspectos técnicos y estéticos del programa están completamente adaptados al castellano, incluyendo las voces, gráficos, manuales y programas de instalación.

Los más pequeños podrán jugar a reconocer los diferentes animales, gracias a los sencillos juegos que el programa ofrece.

Por si esto no fuera suficiente, también se ha contado con la participación de expertos científicos y oceanógrafos españoles que han revisado toda la información referente a nuestro país. Un hecho que conviene destacar es que el programa funciona bajo DOS y bajo Windows indistintamente, siendo las dos versiones idénticas, ya que no se aprovechan las ventajas ni sufre los inconvenientes que proporciona este entorno gráfico.

También los aspectos artísticos están muy cuidados; los gráficos, en alta resolución, son impactantes, mientras que la música no deja de sonar en ningún momento, acompañada por las voces de los distintos narradores que se adecúan perfectamente a todas las situaciones.

Quizás el apartado más controvertido del programa sea el relacionado con la información que presenta, ya que carece de la meticulosidad de una enciclopedia científica, explotando de una manera preferencial los aspectos divulgativos de la obra, sin ahondar en otros temas más doctos y, también, posiblemente más aburridos.

Los vídeos que ofrece el Cine Submarino son de una calidad sobresaliente, y se reproducen sin ningún tipo de brusquedades.

En todo caso, teniendo en cuenta el reducido espacio que ocupa en el CD-ROM, no habría estado mal añadir un poco más de todo –más vídeos, más referencias, más materias o haber hecho una mayor elaboración de los juegos–, así como algún tipo de índice para obtener listados generales de todos los animales que contempla la base de datos, por separado, en vez de mezclar todos los términos.

De lo que no cabe ninguna duda, es de que "La Aventura del Mundo Submarino" es un programa con calidad, calidad en el modo de presentar toda la información que contiene, y calidad en la concepción y producción de la versión en castellano. Y es que, hoy por hoy, teniendo en cuenta la escasez de programas multimedia que podemos disfrutar en castellano, tanto el título que nos ocupa como la serie a la que pertenece son productos prácticamente imbatibles.



Todas las imágenes van acompañadas de música o voces de los diferentes narradores.

– Juan Antonio Pascual



The Residents' Gingerbread Man

Mac

ION/BMG Music

Tras las huellas de productos tan peculiares como *Jump* de David Bowie, *Xplora1* de Peter Gabriel, *Interactive* de Prince, *Head Candy* de Brian Eno o *Songs from the distant Earth* de Mike Oldfield encontramos un nuevo CD-ROM de Ion con un grupo tan curioso como *The Residents* como protagonista.

The Residents' Gingerbread Man es básicamente el nuevo álbum de *The Residents*. La banda se ha liado la manta a la cabeza y ha protagonizado, musical e informáticamente hablando, un CD-ROM. Este grupo se ha caracterizado siempre por hacer una música fuera de los canales comerciales habituales, muy lejana a los "easy listening" que estamos acostumbrados a oír en la mayoría de las emisoras de radio y que suelen aparecer en las listas de éxitos. Ahora se han descolgado con un proyecto que han escrito, dirigido y compuesto.

Con estos antecedentes de distanciamento de los cauces comerciales podemos ir augurando, mientras abrimos la caja del programa, que no nos vamos a encontrar con algo fácil de entender. Y es que *Gingerbread Man* no está al alcance de todos los públicos. Hay que cumplir varios requisitos para poder disfrutar de este CD interactivo. Uno, apreciar la música de una forma muy abierta y dos, tener muy clara la vocación del grupo por la utilización de las nuevas tecnologías.

Pero nos estamos olvidando de lo más importante: el producto. La instalación del programa es sencilla; consiste en arrastrar una serie de carpetas al disco duro y reiniciar el Mac. Con Quicktime ya instalado de esta forma tan simple no hay más que pinchar sobre el icono del CD y esperar unos segundos. Al cargar *Gingerbread Man* en su Macintosh se encontrará con una especie de menú sin palabras; el personaje protagonista –la galleta con forma de hombre–, girando entre un círculo formado por nueve rostros dolorosamente deformados. Estos nueve rostros representan las diez canciones del álbum, la última, accesible al final del todo, lleva el nombre de *Ginger´s Lament* y cierra el estudio psicológico de estos nueve retratos. Al escoger uno de ellos entraremos de lleno en el mundo de *Gingerbread Man*. Ayudado por el teclado el usuario accederá a los pensamientos y sueños de cada personaje mientras escucha de fondo el corte seleccionado. El resultado es una vorágine de voces e imágenes distintas cada vez que ponemos en marcha el CD-ROM, pero todas relacionadas con una única personalidad. Esto es toda la interactividad que permite el CD. ¿Instrucciones sobre cómo "navegar" entre un lugar y otro del programa? Los autores nos comunican en el interior



En* The Residents´Gingerbread Man *cada personaje tiene una personalidad diferente.

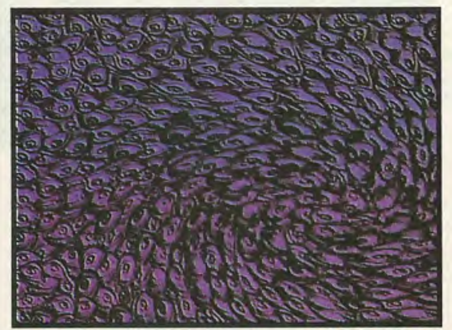


Al empezar a ver el programa uno debe estar dispuesto a vivir una nueva experiencia; se trata de ver y escuchar música bajo una visión casi conceptual.



En el menú principal escogeremos la canción con la que iniciaremos nuestro "viaje".

que no han querido dar ninguna explicación, que estemos abiertos a la experiencia de investigar por nuestra cuenta. *Gingerbread Man* no oculta



Esta imagen ilustra perfectamente la extrañeza que producirá el programa a los no iniciados.

entre sus imágenes ningún juego sorpresa ni nada similar. Consiste en una única experiencia visual y auditiva.

Quizás le parezca poco pero lo más valioso a mi entender de *Gingerbread Man* es su música. La posibilidad de montar sobre ella imágenes de muy diversas formas o de escuchar las voces del protagonista de la melodía parece una gran idea que permite al oyente integrarse en el propio concepto de la obra, pero siempre, imagen y efectos sonoros, como eficaz complemento al sentido musical del proyecto en conjunto. ¿Será éste el futuro de la música o la música del futuro? Imagen y sonido aplicados en conjunción sobre un mismo formato interactivo, el sueño de cualquier artista está a punto de cumplirse, una "performance" digital, y *The Residents* están arriesgando mucho abriendo el camino.

Extraño..., pero es que éste es el calificativo con el que mejor se puede definir este producto. Al principio del artículo cité varios CDs realizados por estrellas del rock. El más similar a *Gingerbread Man* quizás sea el del legendario autor de *Tubular Bells*, Mike Oldfield. No tanto por el estilo musical, sino por el propio concepto del CD. Mientras que Prince, Peter Gabriel o David Bowie crearon un programa al que se añadió la música, Mike Oldfield diseñó un disco al que se le añadió el programa. Lo mismo parece que han hecho *The Residents*. Sólo que la diferencia es que *Gingerbread Man* se distribuye por los cauces comerciales del entretenimiento informático y *Tales from a distant Earth* lo ha hecho por el de las distribuidoras musicales.

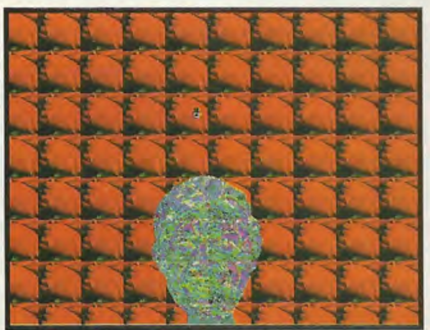
Tampoco está lejano a este CD el título *Head Candy* de Brian Eno. Eno siempre ha sido un personaje distinto, alejado de modas y modismos, y su concepto de la "música interactiva" está sorprendentemente cercano al de *The Residents*. La diferencia pudiera ser que los sonidos de Eno son más visuales y permiten otro tipo de tratamiento mucho más cercano a la psicodelia, luz y color, mientras que la música de *The Residents* es más explicativa, más apropiada para contar una historia.

Es muy difícil juzgar una obra de autor, independientemente del entorno en el que se encuentra. *The Residents* han dado un gran paso para integrar música e imagen, para CREAR ALGO NUEVO, con mayúsculas, y el resultado ha sido un producto para minorías. Para los "locos" que disfrutan escuchando música oriental, o visitando galerías de artecontemporáneo..., arte digital al fin y al cabo. Arte que está adquiriendo una nueva forma de expresión con la introducción de nuevas tecnologías.



Este CD-ROM está especialmente recomendado para aquellos que poseen una mente abierta en lo que música se refiere.

Músicos de la talla de Gabriel, Prince o Bowie parecían estar listos para dar el salto, pero *The Residents* se les han adelantado. No hay más que leer atentamente los mensajes que aparecen en la carátula de este *Gingerbread Man* para darse cuenta de lo que sus autores piensan. Frases que definen la obra como un "Expanded album" o "un estudio interactivo musical de nueve personajes" nos dan una idea de lo que pensaban *The Residents* mientras trabajaban en el proyecto.



The Residents' Gingerbread Man *posee reminiscencias de* Head Candy *de Brian Eno.*

The Residents' Gingerbread Man es un CD-ROM absolutamente aconsejable, siempre y cuando el comprador sepa que se va a encontrar con una música diferente, con unas imágenes diseñadas bajo un concepto distinto y con un resultado digno casi de aparecer en un museo de arte moderno. Si usted, lector, es consumidor de música "light", de la "canción del verano" o de los sonidos de siempre, si nunca ha disfrutado con la música hindú o africana o no encuentra la belleza que lleva implícita una melodía tradicional búlgara, hágase un favor y olvide a *The Residents*.

– Guillermo Puertas

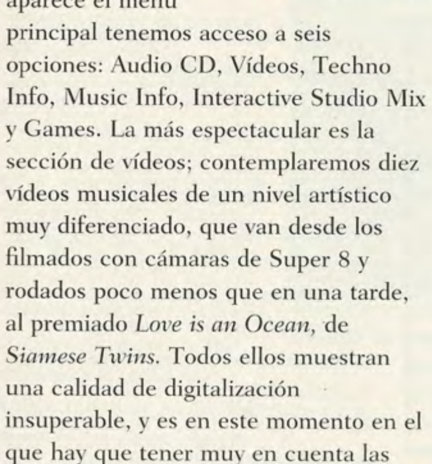


Techno Trance Music CD-ROM Vol.1

Windows

BMG

Auténtica protagonista en las discotecas españolas el pasado verano y aún candente en muchas salas de baile, la música *Techno Trance* es la principal atracción de este CD-ROM interactivo que ha producido la poderosa compañía discográfica BMG. Sin entrar en discusiones sobre el valor artístico de esta música, veamos qué es lo que ofrece el programa. Cuando aparece el menú principal tenemos acceso a seis opciones: Audio CD, Vídeos, Techno Info, Music Info, Interactive Studio Mix y Games. La más espectacular es la sección de vídeos; contemplaremos diez vídeos musicales de un nivel artístico muy diferenciado, que van desde los filmados con cámaras de Super 8 y rodados poco menos que en una tarde, al premiado *Love is an Ocean,* de *Siamese Twins.* Todos ellos muestran una calidad de digitalización insuperable, y es en este momento en el que hay que tener muy en cuenta las capacidades del ordenador. El fabricante anuncia que la configuración mínima de memoria es de 4 Mb , y efectivamente funciona, pero muy mal, ya que hemos comprobado que la velocidad de refresco en la imagen de los vídeos se resiente y el paso de las imágenes presenta problemas de fluidez, por lo que deberemos contentarnos con ver los vídeos "a saltos", aunque el sonido no presenta ningún problema. Además, los tiempos de carga se hacen eternos, por lo que 8 Mb de RAM y una unidad de CD-ROM de doble velocidad, son la solución.



Para que el programa funcione correctamente, es preciso contar con 8 Mb de RAM.

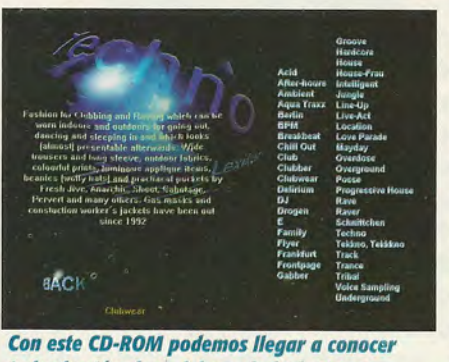


Sin duda, la parte más floja del programa es la sección interactiva.

En el apartado de Audio CD se ha preferido sacrificar la cantidad por la calidad, no se han empleado sistemas de compresión y la frecuencia continua de 44 Khz en estéreo ofrece una calidad de reproducción magnífica, incluso en una Sound Blaster Pro. Si tenemos la suerte de poseer una tarjeta de sonido de 16 bits merece la pena conectar el sonido a una cadena de alta fidelidad y montar una auténtica discoteca en casa. Además, también disponemos de una base de datos para aprender todos los vocablos que se manejan en el mundo del *Techno Trance*, el estilo de las vestimentas, la ambientación de los locales, su historia y orígenes, y todos los datos acerca de los vídeos musicales. Hemos dejado para el final la parte en la que el usuario puede jugar con el programa, las secciones interactivas. La más atractiva, es la que ofrece la posibilidad de hacer samples a base de ritmos y efectos de sonido de las canciones con sólo pulsar algunas teclas, aunque no podremos grabar nuestra "composición". Para entretenerse hay un juego de puzzle en el que debemos componer una imagen a la que accederemos en cualquier momento.



La psicodélia es casi una constante en este CD.



Con este CD-ROM podemos llegar a conocer todos los términos del vocabulario Trance.

Por último, destacar que es posible escuchar en cualquier reproductor de Compact Disc ocho canciones que son auténticos himnos de este género musical, como *Lost in Space, The Finest, Blu o Dreams.* En evidente que la industria discográfica se enriquecerá con programas como éste, ya que además de tener la ocasión de disfrutar de las nuevas canciones de un grupo, podremos ver sus vídeos, acceder a su historia, cambiar las canciones a nuestro gusto, y todo un abanico de posibilidades que introduce un nuevo concepto, la música interactiva.

– Anselmo Trejo

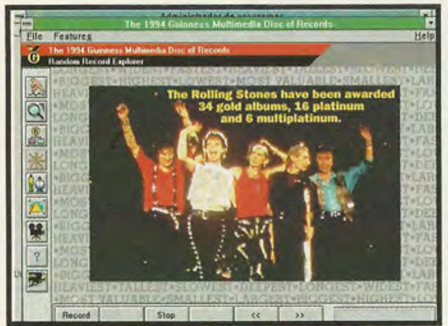


1994 Guinness Multimedia Disc of Records

Windows

Glorie Electronic Publishing

Gracias a este programa de Grolier Electronic Publishing, vamos a tener la oportunidad de conocer los récords que se han ido superando a lo largo de la historia en los más variados e incluso exóticos aspectos de la vida del hombre



Para los fanáticos de los Rolling, los datos de este CD les serán de gran utilidad.

hasta 1994, año en el que se realizó el programa.

En primer lugar, destaca el hecho de que sea el programa el que nos pregunte al principio del proceso de instalación la cantidad de espacio en el disco duro que queremos dedicar a *Guinnes 1994*. Se nos ofrecen dos posibilidades: una instalar únicamente los ficheros imprescindibles para que la aplicación pueda funcionar, y otra, en la que necesitaremos cerca de 9 Mbytes de disco duro libre para copiar algunos archivos más, con el único fin de acelerar el programa durante su ejecución.

Una vez instalado el software, podemos pasar a contemplar lo que *Guinnes 1994* nos ofrece. La selección de los récords que queramos ver puede realizarse de varias formas. Una, la más sencilla, es tenerlos todos en una ventana de texto ordenada alfabéticamente con una barra de desplazamiento lateral; aquí podrá seleccionar el o los que le parezcan más interesantes o en ese momento desee ver. Pero también está la posibilidad de ir eliminando temas, hasta llegar al que más nos interese. Tal vez, sea ésta la opción más útil de las que existen. También es posible escoger únicamente los récords que sean "lo más" o "lo menos" en algo, así como hacerlo utilizando el criterio de escoger los que poseen material fotográfico o animado para su observación. Todo ello mediante el empleo de una serie de botones fáciles de comprender gracias al dibujo explicativo que hay en cada uno. Además, junto con el CD-ROM se incluye un libro, eso sí, en inglés, en el que se recogen todos los récords actualizados hasta el año 1994.

Pero no todo va a ser de color de rosa en *Guinnes 1994*, puesto que también existen defectos que en mayor o en menor medida, afectan a la calidad del programa. El primero de ellos y que más importancia tiene es el hecho de que el programa no esté disponible en castellano, dificultando de esta forma su difusión en nuestro país, así como en otros de habla hispana. En los tiempos que corren me parece que no traducir un producto de las características de *Guinnes 1994* es un paso atrás en la industria del software. El segundo defecto que hay que reseñar es la ausencia total de música durante la ejecución del programa.

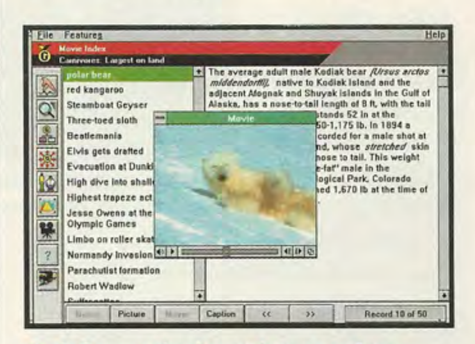


Miguel Induráin tiene un sitio de honor en los grandes logros deportivos.



No podían faltar los Beatles. Es el grupo que más marcas ha roto. ¡Y no sólo cantando...!

Únicamente cuando aparecen los contados vídeos digitalizados se puede escuchar algo más que el ruido del ventilador del ordenador o los vecinos discutiendo. Éste es el motivo por el que a veces el desarrollo se hace más tedioso, y uno tenga la tentación de conectar el equipo de música con algún disco de su grupo favorito. Y el tercer y último problema que he encontrado en *Guinnes*



En la fauna animal encontramos curiosos casos de mamíferos que, de forma involuntaria, han batido récords.

1994 es respecto a las imágenes y su texto explicativo. Hay demasiado texto para tan poca fotografía, algo que resulta si cabe más incomprensible, si tenemos en cuenta que un producto multimedia debe ofrecer texto, imagen y sonido, pero en unas proporciones más o menos equilibradas. Pero claro, sobre gustos no hay nada escrito...

– Juan Antonio García



La Aventura de los Insectos

DOS / Windows

ANAYA INTERACTIVA

Pocas criaturas vivientes provocan tantas reacciones contradictorias como lo hacen esos pequeños animalillos que todos conocemos con el nombre de insectos. Algunas personas simplemente los encuentran repulsivos, otras las profieren un odio desmedido, mientras que al resto les encanta descubrir las sorprendentes formas y comportamientos de que hacen gala estos pobladores de la Naturaleza.

En lo que todos coinciden es que a nadie dejan indiferente, por eso ANAYA Interactiva ha decidido aprovecharse de esta circunstancia presentando un producto multimedia que aborda todos los aspectos relacionados con el maravilloso mundo de los insectos.



Los amantes de estas criaturas celebrarán la aparición de este título de Anaya.

Si hay alguien a quien de verdad apasionan este tipo de animales, esos son, sin duda, los más pequeños de la casa, razón por la cual el programa está enfocado para satisfacer plenamente la curiosidad de los más jóvenes. Desde el menú principal es posible acceder a todas las secciones de la enciclopedia mediante una serie de pulsadores animados. Los juegos "¿Quién soy?" y "¿Puedes ayudarme?" están destinados a que el niño aprenda a distinguir entre los distintos tipos de insectos, mientras que en el Teatro Panal y en el Sótano de los Insectos en 3-D se pueden contemplar los típicos vídeos que nunca faltan en este tipo de programas, así como una serie de fotografías en tres dimensiones sobre la vida y miserias de algunos de los insectos más conocidos. Para visualizar estas fotos, el juego incluye las clásicas gafas con cristales rojo y azul que producen el efecto deseado. Por último, un corto y decepcionante Cuento de los Insectos completa la oferta de visualizaciones insectívoras y demás aspectos relacionados con el tema.

Como se puede ver en la imagen, también los insectos van al cine...

El punto fuerte del programa lo constituye la Guía de Referencia de insectos, desde donde se accede a la base de datos de forma interactiva. De igual manera que en otros títulos de la serie, es posible recuperar toda la información almacenada por especies, seleccionando el icono correspondiente, o mediante un índice de fácil utilización. Cabe destacar que todos los textos pueden ser leídos en voz alta mediante la pulsación del icono en forma de altavoz, lo que facilitará el acceso a los más pequeños. Todos los defectos y virtudes comentados en «La Aventura del Mundo Submarino» se pueden aplicar aquí, ya que los dos programas presentan un aspecto similar, si bien «La Aventura de los Insectos» carece de algunas de sus opciones más elaboradas, para no asustar a los usuarios menos advenedizos.

Las ventanas del CD son muy gráficas y de fácil acceso.

Incluso los textos y las voces adquieren un tono más infantil: la araña se expresa con un marcado acento de matón de película barata, y las mariposas coquetean con su cándida voz de colegiala inocente. Sin embargo, la pronunciación es clara y está bien realizada, así como todos los demás apartados relativos a la traducción.

En fin, nos encontramos ante un programa divulgativo donde los aspectos sensoriales –vista y oído– que despiertan la curiosidad del usuario destacan por encima de todo, conformando un apetecible producto para los más pequeños, así como para todos aquellos que alguna vez han disfrutado traspasando con un alfiler el abdomen de una tierna mariposa disecada, o cazando moscas con la intención de alimentar a unas cuantas arañas desnutridas. ¿Acaso he sido yo el único?



Los detalles de las imágenes de este CD nos muestran datos desconocidos de los insectos.

– Juan A. Pascual



JUMP

Windows

ION

Ziggy Stardust o lo que es lo mismo, Mr. David Bowie nos presenta su CD-ROM interactivo, en el que nos invita a introducirnos en el mundo creado alrededor del vídeo *Jump They Say*, primer sencillo extraído de su álbum *Black Tie White Noise*. Todo en este CD es interactivo, y nos da la posibilidad de



La banda de este inquieto artista británico también está presente en este multimedia.

conocer un poco más la personalidad y la obra del gran duque blanco.

La compañía ION es la responsable de este CD-ROM interactivo que nos propone el señor Bowie, impulsado tal vez por la "ola" de CDs que tienen como protagonistas a reputados músicos de la escena internacional de la talla de Peter Gabriel, Prince, Brian Eno, The Beatles, The Residents...

Nuestro viaje por el mundo de *Jump They Say* comienza a las puertas de un ascensor que nos llevará a las cromadas oficinas por donde deambularemos en busca de información sobre el creador de *Heroes*. Para nuestro asombro, de todas las puertas con las que cuenta la planta, sólo son accesibles tres: la que dan paso a la habitación número 2901, la que oculta la sala de producción de vídeos musicales y otra con el nombre de David Bowie.

Al introducirnos en la primera habitación veremos un telescopio enfocado al edificio de enfrente. Si pulsamos sobre él podremos ver el citado edificio, sobre el que se sitúa un gran cartel publicitario. Podemos entonces pasear el puntero de nuestro ratón sobre la fachada, para ver que tres de sus ventanas son accesibles. Si escogemos una en la que alguien nos hace gestos, veremos cómo el cartel publicitario se convierte en una gigantesca pantalla de vídeo en la que contemplaremos la película completa de *Jump They Say*. A través del resto de las ventanas accederemos a otras habitaciones donde también podremos ver más vídeos, como los correspondientes a los temas *You've Been Around* y *Miracle Goodnight*, además de presenciar detalles curiosos como guitarras que cobran vida, pianos que de repente tocan solos o cuadros que cambian de motivo al pulsar sobre ellos.

La habitación reservada para Bowie esconde una gran cantidad de material relacionado sobre todo con la producción del disco *Black Tie White Noise*. Basta con pulsar sobre una cámara de fotos para abrir una especie de álbum fotográfico en el que además de visionar instantáneas de Bowie y sus músicos, oiremos cómo el ídolo nos cuenta anécdotas. En la misma habitación podremos abrir un portafolios para descubrir una cinta de vídeo que reproduciremos en una gran pantalla, con el fin de asistir a una entrevista con Bowie. La última habitación a la que tenemos acceso es un estudio de grabación. Aquí se puede crear un nuevo



La habitación del cantante guarda muchos objetos que se relacionan íntimamente con él.

vídeo para el tema *Jump They Say* por medio de una mesa mezcladora en la que unos monitores reproducirán imágenes que podrá mezclar a su antojo para luego salvar el resultado final. También existe otra mesa mezcladora de sonido, que nos ofrece la posibilidad de variar el volumen de los instrumentos que componen la canción *Black Tie White Noise*.

La impresión general que ofrece *Jump*, es bastante pobre. Esperábamos algo más de alguien que lleva mucho tiempo haciéndonos vibrar con su música. El hecho es que puede ver la mayoría de contenido del CD en muy poco tiempo, cosa que nos parece ya de por sí decepcionante. En lo único que uno se puede entretener un poco es en el estudio de sonido, ya que el resto de las habitaciones tan sólo contienen, en total, cuatro vídeos completos de canciones pertenecientes al disco *Black Tie White Noise* y algún que otro detalle interactivo. A los fans de Bowie les interesará



Una pantalla publicitaria se posa, con la imagen de Bowie, sobre un misterioso edificio.

especialmente la habitación dedicada a su vida y obra, pero el material en ella recopilado sigue siendo bastante escaso.

Tal vez lo más imperdonable sea el hecho de que toda la música que incorpora el CD está grabada en mono, cuando se supone que se trata de un CD-ROM dedicado al mundo musical de Bowie.

– Fco. Javier Rodríguez



AMAZONIA: La Tierra de las Aguas

WINDOWS

CHARMED

Amazonia es un programa de divulgación para Windows elaborado a partir del material filmado y fotografiado durante varias expediciones realizadas en la Amazonia brasileña. Más que describir la fauna o la flora de esta fascinante región del planeta los autores de este trabajo han pretendido recopilar información sobre la vida de los pobladores de dicha región, su adaptación al medio natural, la explotación minera y las relaciones entre indígenas y las poblaciones urbanas.

Para utilizar el CD no es necesario hacer sitio en el disco duro ya que el programa de instalación lo único que hace es crear una carpeta en Windows con tres iconos en su interior: el programa en sí, el fichero de ayuda y un texto de última hora que, entre otras cosas, recomienda utilizar la resolución de 800x600 en 256 colores para sacar el máximo partido al programa.

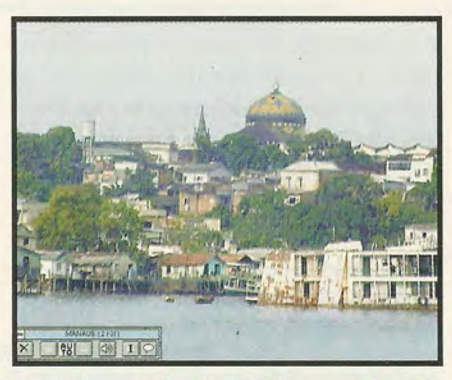
Ya, desde la misma pantalla de presentación, el color verde, símbolo de la vida, está presente. No hay que olvidar que estas tierras son uno de los pulmones de la Tierra.

Amazonia es ante todo una experiencia visual y la información contenida gira en torno a 227 imágenes fotográficas con las cuales se han elaborado cinco documentales que describen otras tantas regiones amazónicas diferentes (río Negro, río Juruá, río Tapajós, río Amazonas y Manaus). Por eso la primera opción del menú principal nos permite elegir cualquiera de dichos documentales, durante los cuales una voz femenina va narrando en perfecto castellano mientras las imágenes de dicho documental se van sucediendo a pantalla completa como en un pase de diapositivas. Podemos elegir el tiempo en segundos entre imágenes, anular la voz hablada y abrir una ventana con el texto de la narración.



Las pantallas nos sitúan perfectamente en cada rincón de esta selva, y los vídeos nos muestran sus peculiares características.

La segunda opción del menú permite visualizar 21 vídeos de 35 segundos cada uno que se agrupan en torno a las cinco regiones descritas en los documentales. Si nuestro sistema no dispone de Vídeo for Windows 1.1 el programa de instalación copiará en el disco duro los controladores necesarios.



Las imágenes animadas también se pueden ver a mayor tamaño del que estamos acostumbrados en otros CDs.



El carácter didáctico de este programa divulgativo nos ayudará a comprender perfectamente los secretos de este ecosistema.

Las dos siguientes opciones, Catálogo y Fichas, permiten seleccionar por caminos diferentes cualquiera de las 227 imágenes antes citadas, bien a través de listas con imágenes reducidas o a través de una ventana de texto en la que aparecen los títulos de las imágenes por orden alfabético. Una vez escogida una imagen podemos averiguar su título, temática,



El gran río. Símbolo de la vida y del desarrollo cultural. Sin embargo, los pueblos que baña no son precisamente ricos.

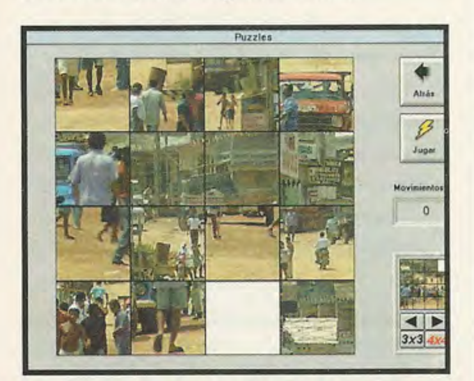
localización geográfica y un breve texto explicativo. También es posible visualizar la imagen a pantalla completa, hacer un pase automático a partir de esa ficha



Como los límites de esta tierra son casi infinitos, la variedad de pueblos que se dan cita en las mismas es enorme.

eligiendo el efecto de entrada y salida de las imágenes, avanzar manualmente hacia la próxima o anterior ficha y salvar la imagen en formato BMP en dos resoluciones diferentes.

La siguiente opción del menú principal, Selección, permite seleccionar por criterios específicos una o varias fichas para luego visualizarlas mediante las opciones que acabamos de describir. La selección puede ser temática (paisaje, retrato, población, trabajo/proceso y transporte), geográfica (marcando sobre un mapa una de las cinco regiones con la posibilidad de hacer un zoom que nos permite acceder a un nuevo mapa más detallado y un texto explicativo) o personalizada. En esta última opción aparece un listado alfabético de las fichas y una ventana vacía en la que iremos colocando las fichas que nos interesen hasta hacer una lista a nuestra medida.



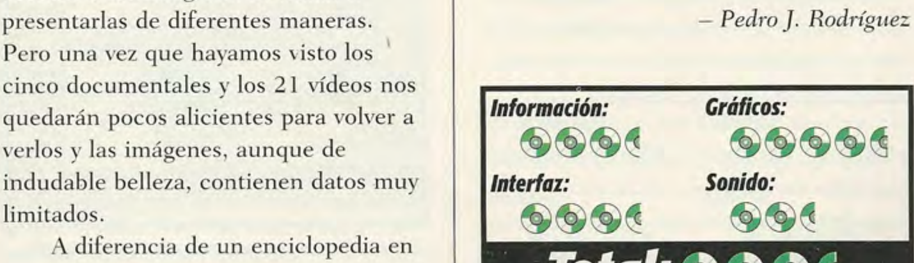
Amazonia se incluye dentro del género de CDs que nos abren las puertas a la investigación sobre nuevos pueblos.

La situación geográfica de esta región es muy particular, y los países que se centran en la misma tienen muchas diferencias entre sí.

La última opción del programa, pensada para entretener al usuario después de tanta información, presenta un puzzle de 3x3 o 4x4 casillas en el que debemos colocar correctamente una imagen desordenada.

El trabajo de documentación e investigación que se da en este CD-ROM es muy bueno, tanto a nivel de textos como de gráficos.

Amazonia es una interesante experiencia audiovisual que podría ser descrita como un documental para ordenador. Aprovecha al máximo las capacidades del CD-ROM pero a la vez contiene una información bastante limitada ya que la mayor parte del disco queda ocupado por los vídeos y las fotografías. Es cierto que se ha escogido un tema de gran interés, toda la información ha sido presentada de manera impecable y existe una total libertad del usuario a la hora de navegar por el programa, acceder a las imágenes deseadas o presentarlas de diferentes maneras. Pero una vez que hayamos visto los cinco documentales y los 21 vídeos nos quedarán pocos alicientes para volver a verlos y las imágenes, aunque de indudable belleza, contienen datos muy limitados.



A diferencia de un enciclopedia en CD, cuyo volumen de información escrita es tan enorme que nos permite volver constantemente a él para ampliar conocimientos, *Amazonia* posee las ventajas e inconvenientes de un documental para televisión. La información es presentada de una manera visual, clara y amena pero los contenidos son extremadamente concisos y se asimilan enseguida. Es como un libro con poco texto y muchas fotografías que se lee muy a gusto pero se acaba demasiado pronto. *Amazonia* puede ser un excelente apoyo educativo pero opinamos que pese a su impecable presentación se queda algo corto de contenidos.

Los pueblos indígenas. Los grandes protagonistas de esta historia, pero también los grandes olvidados.

Y para finalizar, simplemente comentar que junto a este CD-ROM, en la misma caja, se nos regala un curioso objeto que nos acercará aún más a estas salvajes tierras.

– Pedro J. Rodríguez



Encarta '95

Windows

Microsoft

Dentro de la línea que Microsoft dedica al mercado informático doméstico, encontramos uno de sus productos estrella: la enciclopedia Multimedia *Encarta* en su última versión actualizada de 1995. Un sólo CD-ROM en el que se engloban miles de artículos sobre los temas más diversos, salpicados



Los gráficos son un punto muy fuerte en este CD.

con cientos de imágenes, animaciones, secuencias de vídeo, sonidos, etc., con todo el rigor de una buena enciclopedia.

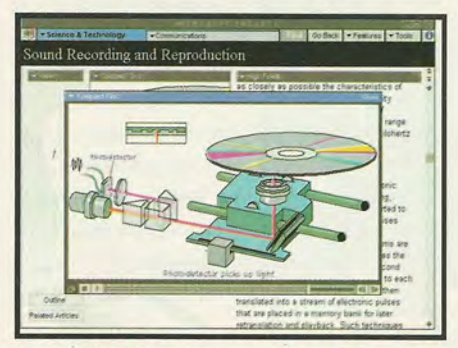
Aparte de la calidad de los datos, el acceso a toda la información que encierra un producto como éste, es quizá el parámetro principal para su evaluación. De nada sirve tener un CD con miles de páginas de texto si luego nos resulta incómodo encontrar el tema en el que estamos interesados.

Microsoft Encarta está estructurada como cualquier enciclopedia, es decir, con todos sus términos ordenados alfabéticamente. De esta manera se puede acceder rápidamente a cualquier tema. Pero ésta es sólo una de las técnicas que nos propone el programa para obtener una respuesta rápida a nuestras preguntas, porque existen otras herramientas como el llamado "Pinpointer Search Tool" mediante las cuales encontraremos artículos agrupados por materias (ciencias, letras, arte, sociedad, entretenimiento, etc.). Además, el programa utiliza la potente herramienta de hipertexto con la que cuenta Windows para saltar de un tema a otro relacionado con sólo pulsar una vez el ratón.

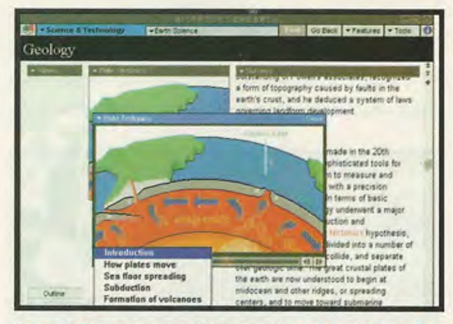
A todo esto hay que añadir apartados especiales como el "Atlas", un globo terráqueo interactivo con el que podemos "viajar" a cualquier lugar del mundo de forma instantánea pulsando sobre el país que interese, o "Timeline", una tabla cronológica donde se muestran los acontecimientos más importantes de la historia de nuestra humanidad preparados para ser examinados por el usuario en cualquier momento. Y lo más importante: cualquier búsqueda está apoyada por un interfaz de uso tan intuitivo que cualquier miembro de la familia puede beneficiarse del contenido de este CD-ROM sin ni siquiera mirar sus instrucciones.

El sonido y la imagen también forman parte del universo multimedia de Encarta, y a través de ellos podremos conocer desde las músicas típicas de todos los países, hasta los sonidos emitidos por cualquier animal que consultemos, pasando por fotografías en alta resolución de cualquier lugar o personaje. Y si el apartado de imagen y sonido es de gran calidad, también lo es el dedicado a las tablas o gráficos o a la interactividad.

Dentro del ya más que amplio mercado de los CD-ROM domésticos, Microsoft *Encarta*'95 destaca por su



***Las explicaciones son muy claras en* Encarta.**



Encarta'95 *es un producto realmente multimedia.*

calidad, facilidad de manejo y cantidad de datos recogidos. La palabra Multimedia parece haber sido inventada para definir productos como éste.

Además, Encarta ha sido diseñada para aprovechar al máximo las posibilidades de integración con las que siempre ha contado Windows, ya que podemos extraer cualquier imagen, gráfico o porción de texto para ser integrada en nuestros propios



Nuestro país también se encuentra en este CD.

documentos o aplicaciones, mediante la tecnología OLE.

Pero todo lo que hemos comentado quizá no le sirva de mucho una vez le digamos que la totalidad del programa (texto y voces) está realizado en inglés. Aunque, dada la ingente cantidad de información recogida en *Encarta*,comprendemos que su traducción parece casi casi imposible, pero ¿desde cuándo hay algo "imposible" en informática?

– Fco. Javier Rodríguez



Wild Blue Yonder
Episode 1: 50 years of Gs and Jets

Windows

Digital Ranch / Spectrum Holobyte

El programa que ahora os comentamos, ofrece la posibilidad de pasar revista a los jets que durante los últimos cincuenta años han surcado los cielos y participado en numerosas guerras. Y para ello han seleccionado un total de veinte aviones



La colección de aviones que aparece en este CD-ROM es realmente completa y variada.

que han destacado por alguna razón en el último medio siglo, y los ha separado en cuatro partes, correspondiendo cada una de ellas a un periodo histórico: la Era de los Jets, la Guerra de Vietnam, la Guerra del Golfo y por último, se analizan algunos de los aviones que en el futuro serán los que marquen el camino.

En cada una de estas partes puede encontrar cinco aviones diferentes, que van desde el Me 262 Schwalbe alemán, hasta el más moderno caza experimental como es el B-2 Stealth americano pasando por el famosísimo y admirado por muchos F-14 Tomcat o el F-4 Phantom. Todos ellos son revisados con lupa, para poder ofrecer el mayor grado de realismo y la mayor cantidad posible de documentación, tanto escrita como gráfica. Y es aquí donde precisamente reside uno de los encantos de *Wild Blue Yonder*, en la conjunción casi perfecta de textos, imágenes y vídeo digitalizado. Como he dicho, los textos han sido cuidados al máximo con el fin de ofrecer el mayor rigor histórico posible. Puede conocer todo el proceso de fabricación, las misiones en las que tomó parte, sus éxitos más sonados, las características técnicas, el tipo de armamento que lleva...

En cuanto a las imágenes, disponemos de cerca de un millar de ellas en alta resolución, de las cuales unas seiscientas pueden ampliarse a pantalla completa simplemente pulsando con el ratón sobre las mismas. Y si hablamos de los vídeos, no hay más remedio que rendirse ante la evidencia, pues en Spectrum Holobyte han conseguido películas antiguas de algunos aparatos que probablemente no haya visto nunca, y que a pesar de los años, se ven con gran claridad y que constituyen un testimonio histórico de gran valor. Y por si todo esto fuera poco, contamos además con dos índices con los que buscar el término deseado y al momento comenzar a aprender cosas de él. Uno de ellos está compuesto por palabras que aparecen en el programa, mientras que el otro responde a una serie de palabras técnicas que se explican con detalle para su mejor comprensión.

Wild Blue Yonder es un magnífico programa multimedia. A los factores positivos que he mencionado anteriormente se puede unir un sonido



La inconfundible silueta de la aeronave B-52. Una mortífera máquina de guerra.



Como muestra la imagen, el "cockpit" del piloto es espectacular en cualquier nave.

francamente espectacular. A lo largo de toda la aventura por *Wild Blue Yonder* tiene la oportunidad de escuchar fragmentos de canciones de todos los estilos y gustos, amenizando de este modo el recorrido. Además, al activar algunas opciones puede escuchar el sonido de los motores de los aviones reales, que han sido digitalizados exclusivamente para este programa. Como puede ver, no tiene apenas



En este CD veremos imágenes tan curiosas como esta: el impacto de un proyectil en el armazón de un avión.

desperdicio este *Wild Blue Yonder*, pero es que por más que lo he intentado, no he encontrado ningún fallo. Bueno, ninguno excepto uno... Resulta inconcebible que los programadores no realicen sus productos en multilenguaje, y si lo hacen, en el 99 por ciento de los casos el español no está entre ellos. ¿Que los dos próximos programas de la misma serie sí estén en español, y mientras, a disfrutar de este.

– Juan Antonio García



Under a Killing Moon

DOS

Access

Es un consuelo saber que ni un holocausto nuclear puede significar el fin para un duro detective privado, por lo menos no para Tex Murphy. Desde su primera aventura, *Mean Streets*, y su aún más emocionante continuación, *Martian Memorandum*, hemos seguido al desgraciado Tex tambaleándose por las calles de San Francisco y metiéndose en peligrosos casos. Pero en el tan esperado *Under a Killing Moon*, Tex se enfrenta a su mayor desafío hasta el momento.

El robo de la tienda de empeños de Rook es su primer caso después de mucho tiempo, y le lleva a conocer a la condesa, que tiene en mente cosas muy importantes.

No thanks. I've been dry for eight years now. Yeah, one morning I looked in the mirror and decided I needed to make a few lifestyle changes. Quit smoking, quit drinking. Now I'm getting out of the business. Yup, I'm gonna move to the tropics and retire on a nice, secluded island with a tribe of beautiful young women.

El coronel fue su mentor hasta que le entregó. Pero cuando los malos aparecen, le buscan para que se encargue de su último gran caso.

La acción se desarrolla en la ciudad de San Francisco del siglo XXI, que ha permanecido casi intacta estructuralmente a la guerra nuclear, aunque no socialmente. Gran parte de la población muestra los efectos de la mutación genética. Hay una creciente corriente de fanatismo por parte de los "normales", que tienen miedo de ser invadidos por los mutantes. Empezando dócilmente con la investigación de una serie de robos en casas de empeño, Tex se ve pronto implicado en un asunto mucho más tenebroso relacionado con la Cruzada Ultra Derecha, una organización anti-mutantes cuyo objetivo es la purificación genética. Además, nuestro héroe es seguido por el transformista Chameleon, que ha sido enviado para que acabe con la investigación.

Por supuesto que se ha hablado mucho de *Under a Killing Moon* por su gran reparto de estrellas, con actores tan conocidos como Margot Kidder, James Earl Jones, Brian Keith y Russell Means. Estos profesionales dan una sensación cinemática al programa, pero el diseñador del juego, Chris Jones, es como Tex Murphy, la estrella principal. El grupo completo de personajes secundarios son de los más creíbles, en especial los mutantes.

Tal vez, más impresionante aún que el reparto es el mundo virtual que Access ha creado. Su mundo no termina en la parte superior o inferior de la pantalla, y además tiene que mirar por encima, por debajo y alrededor, como lo haría en la vida real. Tomemos como ejemplo el estudio del apartamento de Eddie Ching. Para no perderse nada importante tendrá que recorrer todo el apartamento y chequear zonas no visibles a primera vista. Además, *Under Killing Moon* difumina la frontera entre la realidad y el artificio, insistiendo en que forme parte de este mundo. El impacto del panorama de 360 grados en los ejes X, Y y Z tiene que ser visto para poder ser realmente apreciado.

Si ya ha jugado a alguna otra aventura de Tex Murphy, se sentirá como en casa con este interfaz de juego. Es más refinado visualmente, pero por lo demás es parecido a sus predecesores. Empieza con una lista de gente y preguntándoles los conocerá y añadirá otros personajes,



Para poder pasar al pesado Ardo, tendrá que disfrazarse de su estrella de TV favorita. Los viajes al almacén y a Rusty´s deberían ayudarle aquí.



Su relación con Mac siempre ha sido tormentosa, pero haga las preguntas correctas y le servirá para resolver los robos de la tienda de empeños.

objetos y lugares a la lista. Una vez mencionado un lugar, podrá acceder a él a través de su mapa de viaje. Lo que recoja será guardado en su inventario, donde puede ser usado o combinado con otros objetos (muchos objetos deberán ser combinados con hasta tres objetos antes de poderlos usar). Una breve nota sobre los CDs: hay cuatro CDs y en ciertos momentos del juego, el cambio de CDs requerido quizá le recuerde a los viejos tiempos, la época de los floppies de 360K y sin disco duro. La frecuencia con la que deberá cambiar los CDs depende de cuánto tenga que retroceder en su investigación, es decir que en gran parte del juego no le molestará.

Como en cualquier buen thriller detectivesco, hay varias pistas falsas pero ninguna de ellas le sacará del caso. Y aunque debe perseguir su objetivo de forma un tanto lineal, se puede permitir el lujo de volver a visitar lugares donde buscar más pruebas y hacer más preguntas. Por supuesto, en el San Francisco del post holocausto, la posibilidad de una rápida y dolorosa muerte está siempre presente. Cuando muera, y seguro que morirá por lo menos unas cuantas veces, tendrá la posibilidad de seguir desde la última partida salvada. Por suerte puede jugar virtualmente un número casi ilimitado de partidas, determinado solamente por el espacio disponible en su disco duro.

Sorprendente visualmente, *Under a Killing Moon* incluye también un ambiente cinematográfico, con una música y efectos sonoros fantásticos. Puede que a algunos no les guste mucho la pequeña ventana de visualización; para ellos existe la opción de pantalla completa aunque sólo en el modo movimiento. Hasta en un PC rápido (un Pentium a 60), esta vista se mueve, y los saltos adelante y atrás entre la pantalla completa y las vistas de ventana son muy molestos. Hay también algunos casos donde la proporción entre el actor y el escenario no es exactamente correcta y un par de escenas se ven mal cuando son visualizadas en un monitor grande (19" o superior). Por el resto, éste es el juego más sofisticado, gráficamente hablando, que pueda encontrar.

Under a Killing Moon demuestra que no es incompatible entrar completamente y al mismo tiempo en un envolvente mundo virtual y en un juego interactivo. Este juego tiene la calidad de una auténtica estrella, y no sólo por el reparto.

– Gary Meredith



Tex nunca pensó que volvería a hacer de canguro de Alaynah después de 20 años. Ella puede ayudarle a entrar en el GRS, y puede darle una oportunidad con el Chameleon.



Teniendo el objeto correcto y haciendo la secuencia de preguntas adecuada, podrá pasar al encargado del bar y a un juego de suerte con Ferrel Pus.



Ummm..., así que los sombreros y las gabardinas han vuelto. Para poderle ayudar, Franco necesita un poco de esa cosa verde, y no es dinero precisamente.



La primera de las maravillas a bordo del Moonchild es encontrarse con un viejo conocido, Lowell Percival. Utilice la experiencia de su ordenador para fundir sus planes diabólicos.



Star Crusader

DOS

Take 2 Interactive

Seguro que se acuerda de la película *Atrapado en el tiempo*. Trataba de un hombre condenado a vivir el mismo día una y otra vez hasta que finalmente lograba hacerlo todo a derechas, lo que podría haberle llevado años.

Muchos juegos comparten esta filosofía: una vez involucrado en una misión, se ve condenado a repetirla hasta que la termina con éxito, lo cual puede resultar muy monótono.

Star Crusader, simulador de vuelo espacial, es todo lo contrario. Contiene más de 100 misiones diferentes y otras tantas opcionales que podrá realizar si falla los objetivos previstos. El juego sigue una historia simple pero algo tremendista. Los Gorenes han invadido el desfiladero de Ascalon, una apacible galaxia, y se proponen civilizar a sus habitantes y anexionarla al Imperio Gorene. Por desgracia, los moradores de esa galaxia, que no tienen el más mínimo interés en dejarse conquistar por los Gorenes, por lo que forman una alianza inestable y resisten la invasión.

El juego se inicia con Roman Alexandria, líder del prestigioso Escuadrón de Oro de los Gorenes, y se empieza luchando por el Imperio. Según progresa la guerra, Alexandria se cuestiona la integridad de su liderato y, hacia la mitad del juego, pone a prueba su lealtad, tras lo cual debe decidir si quiere seguir luchando por los Gorenes o unirse a la Alianza Ascalon.

Al igual que *TIE Fighter* de *LucasArt*, en *Star Crusader* se va conociendo la trama a través de una serie de misiones. Algunas de ellas consisten en simples vuelos de reconocimiento. En otras entra en juego el combate: hay que atacar las flotas enemigas o destruir estaciones espaciales. Otra de las ventajas de *Star Crusader* es que el juego no termina aunque no se logren todos los objetivos de la misión. Dado que cada misión parte de la anterior, el jugador siempre dispone de misiones opcionales. Así, si no consigue explorar un puerto espacial de las fuerzas enemigas, sus líderes pueden optar por atacar un blanco secundario. Esto tiene como consecuencia que el camino hacia la victoria se haga cada vez más difícil. Pero aún así, *Star Crusader* ha sido diseñado de forma que puedas continuar el juego a pesar de fallar repetidas veces.

Star Crusader tiene además otras ventajas. Como simulador de vuelo resulta muy interesante, ya que permite pilotar 13 tipos de naves espaciales. Y los combates aéreos son rápidos y fascinantes.

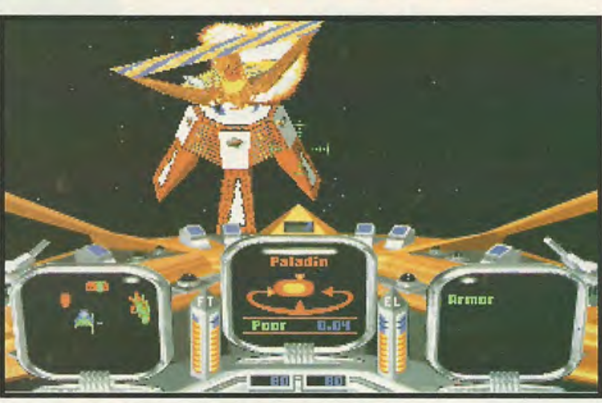
El único problema de *Star Crusader* es su tono moralizador. A veces parece más una alegoría sobre los males del imperialismo que un simple juego. Incluso cuando el autor intenta mostrar el punto de vista de los Gorenes sobre la guerra, sólo consigue que estos parezcan matones intergalácticos.

De todos modos, si deja a un lado los sermones, podrá disfrutar de *Star Crusader*. Es rápido, desafiante y nunca le dejará con la sensación de estar atrapado en el tiempo.

– Stephen L. Kent

Star Crusader *cuenta con muchos modelos de astronaves (izquierda) además de una amplia gama de estaciones y puertos espaciales que defender o destruir (abajo).*

Según transcurre la historia, los Gorenes se vuelven menos comprensivos.



Las batallas del juego están reproducidas en 3D.



Las animaciones tridimensionales entre las batallas más relevantes confieren una viveza adicional a esta historia de poder y conquista.



The Horde

DOS / Windows

CRYSTAL DINAMICS

La vida de Chauncey, uno de los jóvenes sirvientes del castillo del rey Winthrop, cambió súbitamente la noche que salvó al soberano de morir atragantado durante un ruidoso banquete. No sólo fue nombrado caballero sino que el rey le entregó su propia espada y le hizo dueño de grandes extensiones de tierra.

Pero con el poder y las riquezas iban a llegar los problemas. Kronus Maelor, el gran canciller, planeaba asesinar al rey para hacerse con el trono y ahora Chauncey se había convertido en un obstáculo para sus planes. Y lo peor de todo era que las tierras cedidas por el rey eran invadidas periódicamente por "la horda", una raza de repulsivas e insaciables criaturas que devoraban todo cuanto encontraban a su paso.



Aunque el caballero Chauncey salvó al rey, su vida le depararía graves peligros.

Mediante una cuidada combinación de arcade y estrategia *The Horde* nos propone la tarea de defender y ampliar nuestro territorio. En cada una de las estaciones del año debemos en primer lugar invertir monedas para plantar o talar árboles, construir muros y zanjas, comprar vacas y producir suelo cultivable. Y a continuación llega la invasión de la horda y con ayuda de nuestra espada debemos eliminar a todos los hordlings antes de que lo destruyan todo. Finalizada la estación se recogen los beneficios obtenidos por las cosechas y las vacas y solamente al acabar cada año es cuando se pagan los impuestos decretados por el canciller y se presenta la opción de comprar objetos especiales y salvar la partida.

Las hordas son nuestros peores enemigos.

Con el tiempo las cosas se complican. Los poblados crecen, llegan nuevos colonos y Chauncey contrata los servicios de caballeros y arqueros a la vez que adquiere nuevas armas y objetos, pero también aparecen hordlings más resistentes y aumentan los impuestos. Si todo va bien, con el tiempo conseguiremos acceder a cuatro nuevos territorios y salvar al rey de las oscuras intenciones de su canciller.

Nuestro objetivo es conseguir cada vez más tierras, y por supuesto defenderlas.

The Horde es un programa original y atractivo, dotado de infinidad de detalles de humor y una adicción casi peligrosa. En sus dos facetas, la estrategia a la hora de equipar los poblados y el arcade al luchar contra los hordlings, se ha conseguido que la interacción del usuario sea sencilla e intuitiva, ya que podemos movernos por el mapa que representa nuestras tierras con total libertad. Y gracias al cuidado nivel de dificultad inicial y las constantes sorpresas que se van revelando a medida que avanzamos el programa acaba acaparando al jugador.



A final de cada estación recogeremos los beneficios.

Aunque los gráficos son idénticos a los de la versión para disquetes, la versión en CD incluye 35 minutos de vídeo protagonizado por actores profesionales (algunos tan conocidos como Kirk Cameron y Michael Gregory) y varias pistas de audio digital. No es en absoluto un programa que destaque por un derroche de medios técnicos pero sí un juego perfectamente realizado que desarrolla con brillantez una idea muy original y nos hará pasar muchas horas divertidas.



Con suerte, conseguiremos muchas tierras y salvar al rey de las garras del canciller.

– Pedro J. Rodríguez



Alone in the Dark 2

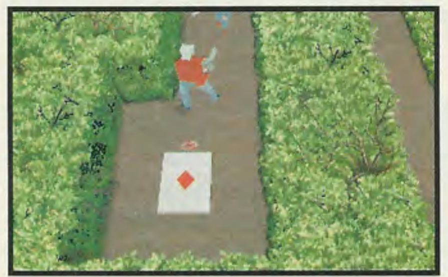
DOS/Windows

Infogrames

Hace dos años, *Alone in the Dark* era lo más parecido a una "película interactiva", gracias al uso de múltiples cámaras que ofrecían varias perspectivas en tercera persona del personaje, mientras éste avanzaba a través de los muchos escenarios del juego. La trama "lovercraftiana" era consistente y estaba bien escrita, los puzzles eran absorbentes y desafiantes, el combate fascinante e intenso; en resumen, un juego casi perfecto.



Este puzzle clásico, que requiere que introduzca una hoja de periódico por debajo de la puerta y que quite una llave metida desde el otro lado de la cerradura con un limpiapipas, resulta difícil por la falta de una orden Ver o Examinar.



Las múltiples perspectivas dan a Alone in The Dark 2 una sensación cinemática, pero no son siempre muy apropiadas a la hora de luchar.



Los jugadores que se han criado entre programas de acción y "virguerías" multimedia quizá encuentren a los personajes poligonales de Alone in The Dark 2 un tanto molestos, pero su fluida animación compensa la simplicidad de los gráficos.

Es un juego difícil de igualar, y esta continuación no da la talla. Empieza el juego como el detective privado Edward Carnby, en busca de su compañero Ted Striker, en el interior de una mansión situada en un acantilado y llamada Hell´s Kitchen. Striker le ha pedido que le ayude a encontrar a Grace Saunders, una niña que ha sido secuestrada por un misterioso personaje llamado Jack el Tuerto. Tras luchar contra mortales apariciones y abrirse camino por la mansión, es hecho prisionero. Es en este momento cuando empieza a controlar a la pequeña Grace.

Carnby puede dar patadas, disparar, dar puñetazos y correr; Grace no tiene ningún medio de protección, es decir que cuando la controle, la estrategia cambia casi por completo; todo lo que debe hacer es no ser visto y resolver puzzles.

A todo el mundo le gustaron las secuencias de combate de *Alone in the Dark*, pero éstas forman gran parte de *Alone in the Dark* 2 –demasiado, diría yo–. Por ejemplo, antes de que pueda empezar a explorar la casa, tendrá que luchar contra casi una docena de fantasmas armados. El combate en el juego original era efectivo porque se utilizaba ocasionalmente; ahora se ha convertido meramente en un rutina.

La falta de una orden Ver o Examinar no suponía muchos problemas en el juego original, pero en éste resultan necesarios. Un ejemplo perfecto es cómo abrir la primera puerta cerrada con la que se encuentra; se supone que debe meter una hoja de papel por debajo de la puerta y después, usar un limpiapipas para quitar la llave que está metida por el otro lado de la cerradura. Pero, un momento, ¿cómo descubrir que hay una llave en la cerradura si no puede mirar por ella?

Además, si cuando utiliza un objeto



Si se queda bloqueado, eche un vistazo a los objetos del inventario; a veces, los verbos que aparecen cuando selecciona un objeto le darán la pista de su siguiente paso.



Cuando Carnby sea capturado en el interior de Hell's Kitchen, empezará a jugar en el papel de Grace. Sus métodos de ataque son limitados...

no está colocado en la posición correcta, puede recibir mensajes engañosos. Para destruir a una mortal marioneta, deberá tirar un pom-pom dentro de una habitación llena de serpientes, pero si no está bien colocado, recibirá el mensaje "¿De qué serviría eso?". Otro ejemplo: se supone que debe tirar una granada de mano por una chimenea para destruir una habitación llena de enemigos, pero si no está colocado en el "punto correcto", el juego le preguntará ¿por qué quiere que estalle todo?

La mayor decepción es que el juego nunca llega a conseguir una verdadera atmósfera de terror. Quizá sea porque los enemigos llevan armas y actúan más como gángsters que como malvados espíritus: quizá sea por la música de fondo tipo organillo. Cualquiera que sea la razón, *Alone in the Dark* 2 no puede ser comparado con su predecesor. Ya no es un gran juego.

– Stephen Poole



Pinball Arcade

DOS

21st Century Entertainment

Tal vez sea la física la causante de que sea difícil crear un buen juego de ordenador de pinball. Y *Pinball Arcade* sería un buen juego si no fuera por la física. 21st Century Entertainment promete "un movimiento de la bola totalmente realista". Su esfera sí que sigue las leyes de la física pero sólo en lo relacionado al ping-pong o al croquet... Ésta rebota tan suavemente que se pensaría que es de plástico.

El pinball de 21st Century tiene todas las luces de una mesa de pinball real. Aquí una mesa Safari.

Dejando su vivaz esfera a un lado, *Pinball Arcade* es un buen programa que incluye ocho mesas. No importa el tipo de pinball que le guste, seguro que le atraerá una de éstas. Si le entusiasman las rampas y las luces, Stall Turn y Beat Box ofrecen mucha acción y destellos. Los jugadores tranquilos quizá prefieran Ignition, una máquina al viejo estilo.



Las pendientes y los railes de la mesa Stall Turn son algunos de los bonitos toques de Pinball Arcade.

Los diseñadores han añadido varios toques de distinción a su arcade. Hay una tecla de Falta para los jugadores nerviosos y se puede cambiar el ángulo de la mesa. Hay incluso una historia pictórica del pinball. Ver sus imágenes en la pantalla quizá no comuniquen la emoción que en su día produjeron estas reliquias, pero es divertido mirar al pasado y ver cómo ha evolucionado la industria.

Si tiene muchas ganas de jugar una feroz partida, sigue sin haber un sustituto del pinball real..., aunque *Pinball Arcade* es un programa lleno de diversión, fácil de jugar y que recrea por lo menos algunas de las emociones del juego real.

– *Steven L. Kent*



Dragon's Lair

Mac/DOS

READY SOFT



Nuestro caballero correrá graves peligros.

Ya han pasado más de diez años desde la aparición en los salones recreativos de todo el mundo de una máquina que nos dejó helados. Se trataba de *Dragon's Lair*, y suponía la primera incursión del Laser Disc en una recreativa. Avalada por la firma de Don Bluth (entre sus últimos trabajos se encuentra la película de dibujos animados "Pulgarcita"), pronto se convirtió en un éxito gracias al sencillo manejo y la gran calidad de las imágenes. La historia era bien sencilla: se tomaba el papel de Dirk el Intrépido, un caballerete de la Edad Media, un tanto torpe, que debía rescatar a su amada la princesa Daphne de las garras del malvado dragón Singe. Tendrá que recorrer cerca de una treintena de habitaciones en las que deberá sortear numerosos peligros, hasta, por último, acabar con el dragón y recuperar a la bella Daphne.

Dragon's Lair es un excelente producto que ha aparecido tanto en PC (hace algunos meses) como en Macintosh (más recientemente). El programa mantiene el mismo espíritu que hizo famoso al original, y nada ha cambiado, a excepción de los gráficos, que se han adecuado a una paleta de 256 colores para las versiones domésticas. El resto es inalterable, animaciones y sonidos espectaculares y una adicción a prueba de dragones. Todas y cada una de las fases (cerca de treinta) permanecen ahí, esperando que las resolvamos para acabar con Singe. Tendrá que, al igual que ocurría con el original, encontrar la secuencia de movimientos correctos en cada habitación, para poder superarla y visitar otra. Simple, aunque complicado debido a que hay que pulsar la tecla apropiada en el momento justo, o de lo contrario... Bueno, mejor no pensar en eso.



El final está muy, muy cerca...

– *Juan A. García*

Diversión: **Gráficos:**
Interfaz: **Sonido:**
Total:

Wolf

DOS

Sanctuary Woods

En el refugio de animales Alligator River de North Carolina, los científicos están tratando de reintroducir en la ecología local al lobo rojo, una especie en enorme peligro de extinción. El lobo rojo fue cazado prácticamente hasta la extinción y en 1980 sólo quedaban 14 de ellos.

Afortunadamente, los esfuerzos por revivir al lobo rojo han producido una población salvaje de más de 40 canes y un buen programa de cría en cautividad. En general, los lobos no han tenido mucha suerte; poblaciones nativas de todas las partes del mundo han sido exterminadas o reducidas a meras fracciones de sus números originales.

Wolf es un producto dirigido a analizar los problemas del lobo, mostrando a la gente la verdadera naturaleza de este animal. Este CD-ROM, en parte juego de rol y en parte simulación, le permite experimentar la inteligencia, fuerza y el orden social tipo humano, que convierte al lobo en un animal merecedor más de nuestro respeto que de nuestro miedo.

Además, *Wolf* es el primer juego de rol verdaderamente revolucionario, que termina con la idea de que en este género sólo se lucha contra dragones y enanos.



Cuando su personaje siente el impulso de la naturaleza, una pantalla como ésta le mostrará la cruda realidad.



Si está buscando comida y escucha o huele a humanos, salga de ahí corriendo. Los cazadores de lobos tienen muy buena puntería



Los escenarios cubren casi todos los aspectos de la vida lupina.



La guarida es el centro de la manada y ahí se pone aprueba el trabajo en equipo.

Wolf empieza con una bonita secuencia de introducción llena de imágenes casi vivas, un viaje por el habitat del lobo y cantidad de detalles muy interesantes. Desde aquí pasa al menú principal, donde puede elegir entre ver un documental interactivo sobre los lobos o una demo que explica todos los aspectos del juego. Las opciones de juego incluyen más de 40 escenarios, asignados a diferentes tareas que van desde apagar su lobuna sed, hasta escalar la estructura social de la manada y ganarse el derecho a aparearse. También hay un modo simulación que le desafía a cumplir con todas las tareas diarias de la vida de un lobo, durante un cierto período de tiempo.

En ambos modos, simulación y escenario, puede adaptar la sensación y nivel de dificultad del juego ajustando variables ambientales, como por ejemplo el terreno donde va a vivir (tundra, bosque o pradera), la época del año, cuántas personas viven cerca (ellos le cazarán) e incluso el valor de la piel del lobo.

Con una perspectiva aérea, el jugador guía al personaje por su mundo y con ayuda del ratón. Los gráficos de esta pantalla principal de juego no son tan buenos como los del resto del programa; su lobo, los otros lobos y los animales de presa son un poco pequeños. Sin embargo, la animación es bastante convincente, nunca llega a sentir que los gráficos deslucen el juego. La música y los efectos sonoros son buenos, haciéndole sentir que está en la naturaleza.

El aspecto más entretenido es la intrincada estructura social de la manada, e intentar conocer su lugar en esa jerarquía. La manada está compuesta sobre todo por individuos, y van a hacer lo que deben hacer, con o sin usted. Debe aprender cuándo participar, cuándo pedir ayuda de la manada, cuándo seguirla, cuándo imponerse y cuándo someterse. Tiene que cazar, dormir, buscar agua, marcar el terreno y aullar.

Este es un CD-ROM especial, el tipo de producto que no suele llegar al mundo del software de entretenimiento, más preocupado muchas veces por el beneficio que por la diversión. Me alegra que Sanctuary Woods haya lanzado este producto al mercado. A cualquier persona que esté buscando algo diferente, le animo a que le dé una oportunidad.

– Matthew A. Firme



Crime Patrol

DOS

American Laser Games

American Laser Games dejó huella con su juego *Mad Dog Macree* asombrando gratamente a quien lo pudo contemplar por vez primera en



En EL CD-ROM
Disfrute con el último programa de American Laser Games – *¡Drug Wars!*

los salones recreativos. Los editores lo llevaron con éxito al CD-ROM y ahora lo han ampliado con una serie de nuevos títulos, como por ejemplo,



Apunte y dispare para matar a "los malos".

Space Pirates, Mad Dog Macree II y el nuevo Crime Patrol.

Los juegos de American Laser Games son de lo más sencillo que se pueda encontrar. Mediante vídeo a pantalla completa, presentan una ventana de acción en primera persona,



Su compañera está cerca, no se le ocurra disparar contra ella.

aportando más realismo a la aventura. El ratón es una pistola, con la que se puede disparar a cualquier cosa. Pulse el botón derecho para disparar un solo tiro. Pulse sobre la esquina inferior derecha para recargar. Tan simple como eso. Si los malos le apuntan antes de que usted pueda dispararles, lo siento mucho pero nos tememos que está muerto. Para complicar más las cosas, hay inocentes ciudadanos;



En cada secuencia encontrará nuevos criminales cada vez más peligrosos.

dispare contra uno de ellos y perderá una vida.

En *Crime Patrol* desempeña el papel de un policía novato de patrulla por las duras calles de la ciudad. Como sucede en la realidad, la dificultad crece con la experiencia. Puede practicar su puntería o internarse en las calles más duras; puede ser desde un policía novato a un miembro de los



Los vídeos son de una gran calidad y uno aprecia lo bien que se avanza en la acción.

GEO, e incluso un agente secreto. Cada secuencia progresa a medida que avanza, llevándole a nuevos lugares y lanzando nuevos criminales contra usted, cada vez más peligrosos. Pero no estará solo en las calles, su compañero velará por usted, dandole consejos para que consiga el éxito en su misión. La sucesión de fases también conlleva el



A este pobre incauto le han disparado y electrocutado.

aumento en la rapidez de los enemigos, con lo que el tiempo que tendrá para apuntar y disparar será menor. Puede ser simple, pero funciona. El vídeo es uniforme, está bien hecho y la acción avanza correctamente. Durante todo el juego será el protagonista. No hay trucos ni sutilezas: tan sólo dispare, dispare, dispare. Quizá le falte un poco



La sucesión de fases conlleva el aumento de enemigos y peligros.

de la atmósfera o del carácter que hicieron de *Mad Dog Macree* un producto de entretenimiento, pero sigue siendo muy divertido aunque no tan innovador como su predecesor.

–T. Liam McDonald



Quarantine

DOS

Gametek

Los jugadores convencidos de que los juegos de acción son un despilfarro estúpido de la potencia del ordenador, no se convertirán por la gracia de *Quarantine*. Y habrá otros que protestarán por la increíble cantidad de derramamiento de sangre virtual que se produce durante el juego... Pero vaya, ellos se lo pierden. Y mientras ellos se quejan sobre la estupidez de la trama del juego y el exceso de violencia gratuita, todos nosotros, perros de arcade, nos prepararnos para actuar.

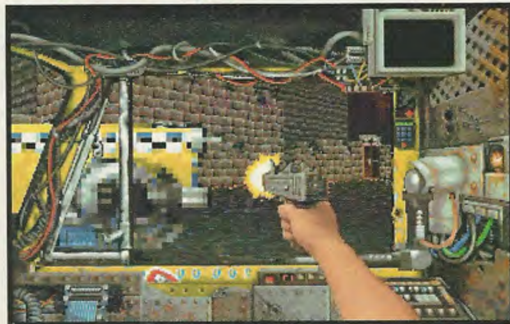
En *Quarantine* desempeña el papel de un taxista de mediados del siglo XXI, trabajando por las desoladas calles de Inner Kemo, una subsección de New Kemo, tan llena de bandas y criminales que el gobierno de la ciudad decidió construir un muro alrededor de ella. Para la mega-corporación Omnicorps era el lugar perfecto donde probar su nueva droga Hydergine 344, diseñada para reducir las "ideas criminales" de los que la toman. Onmicorps pensó que la forma más rápida de que la gente tomara esta sustancia era vertiéndola en los depósitos de agua, pero ellos no sabían que el Hydergine podía combinarse en el agua con bacterias y virus, y formar un "virus psicorreactivo" que convierte a las personas normales en maníacos asesinos.



Si le brillan los ojos, no merece la pena conocerlo. Un suave acelerón es todo lo que necesita.



El "castigador" incorporado al techo es uno de mis juguetes favoritos. Puede acabar con todos excepto con el mayor de los enemigos.



Si se encuentra con un montón de locos, desacelere y use su Uzi para aniquilarlos. ¡No malgaste su munición con unos blancos tan fáciles!

Sólo tiene sentido irse mientras pueda. Menos mal que su vehículo 52 Checker tiene ametralladoras montadas en los faros y que puede parar en tiendas del Inner Kemo para comprar armamento aún más exótico. Sin embargo, estos tipos no regalan las armas y blindajes; tiene que seguir trabajando mientras la ciudad se derrumba a su alrededor; ésta es la única forma para que un trabajador como usted pueda conseguir pasta para comprar modernos artilugios de destrucción. Mientras cruza la ciudad se verá rodeado por maníacos que lanzan cocktails Molotov y disparan ametralladoras, bastante molestos por cierto, aunque los motoristas son el gran peligro.



¡Ah, el desierto! No crea que puede sentarse y disfrutar del panorama; en este nivel existen varios camiones monstruosos, fuertemente blindados.



Los edificios de ladrillo marrón y las calles flanqueadas por árboles de Old Kemo tienen cierto encanto, hasta que choca contra una mina y su vehículo estalla.

Me encanta *Quarantine*, pero tengo que admitir que hay un par cosas que no me gustan. Para los novatos no hay ni un solo diálogo digitalizado. Cuando recoges un cliente, el diálogo es presentado sólo en forma de texto escrito (aunque suele ser muy divertido). El juego es un poco difícil en cuanto a qué tarjetas de sonido soporta, un problema aún más frustrante por la falta de una opción para seleccionar los valores IRQ y DMA de su tarjeta de sonido. Y aunque puede instalar todo el juego (15 Mb) en su disco duro para poder escuchar la música CD mientras juega, yo nunca conseguí escuchar los CDs en mi ordenador, un Winstorm Multimedia System.

Veredicto: dele una oportunidad a *Quarantine*, pero compruebe primero que funciona con su sistema.

– Stephen Poole



The Fortress of Dr. Radiaki

DOS

Merit

Claro que sí. Existen cantidad de arcades de perspectiva frontal; al fin y al cabo el éxito cosechado por *Doom* ha traído muchos imitadores, pero *The Fortress of Dr. Radiaki* intenta separarse de éstos, negándose a tomárselo en serio. Es decir, donde *Doom* ponía enemigos demoníacos y cadáveres retorcidos, *Radiaki* pone risas con ratas mutantes que hablan como macarras.



En EL CD-ROM
¿Le gustan las cosas terminadas o a medio hacer?

En cuanto a la acción, *Radiaki* no supone un gran desafío para *Doom*. Tiene cantidad de armas entre las que elegir, desde un bate de béisbol a un lanzallamas, y tendrá también muchas oportunidades de usarlas. *Radiaki* arroja numerosos enemigos y disparos, sobre todo en niveles de dificultad altos.

Sin embargo, el problema está en que los niveles de *Radiaki* no dan suficiente espacio para disfrutar de la acción. La mayoría de éstos están llenos de estrechos corredores, lo que limita los movimientos y las posibilidades de destruir al enemigo. Por eso, muchos combates parecen una fiesta de puñetazos llena de gente, sin posibilidad de emplear la estrategia.

La falta de variedad en las texturas de las paredes hace que la arquitectura sea plana y confusa. La mayor parte del tiempo se está en una zona muy húmeda y muy verde, o en una zona de rocas grises. Como las zonas tienden a parecer iguales, son pocos los puntos de referencia para saber dónde nos encontramos. En este juego tendrá que consultar en muchas ocasiones el automapa.

Pero son los disparatados personajes enemigos los que hacen que *Radiaki* sea diferente, y ése es también lo más destacable de este juego. Se encontrará con guardias leales a Castro, igualitos que Fidel, y cuando los mate suspirarán "¡Madre de Dios!" o "¡Ayyy, mi cabeza!" Se encontrará con grandes hombres-cocodrilo que cuando atacan hacen un simpático ruido como el de un Yorkshire gruñendo. Y además están los Ninja furtivos que murmuran, "¡horror!" y "capullo..." cuando se acaba con ellos.

Los malos son también divertidísimos. A diferencia de los enemigos de *Doom* y de la mayoría de los arcades de perspectiva frontal, que parecen sólo pixels a corta distancia, los enemigos de *Radiaki* tienen mejor aspecto de cerca que de lejos.



Los hombres ratas son tan cariñosos y tan "monos" de cerca como de lejos. Además, cuando los matas, ¡te dan las gracias!



Se parece a Doom, pero hay mucha menos variedad de habitaciones y corredores.



El Dúo Dinámico del Este, el Samurai y el Ninja. Derrote al Samurai y presenciará su haraquiri.



Aquí está el mismo Dr. Radiaki, cubierto de brillante metal y listo para la acción. Este accidente se lo provocó una sustancia radioactiva...

Radiaki carece de la opción dos jugadores, se juega sólo con el teclado o el ratón, y es uno de los juegos más lentos al cargar que se haya visto en mucho tiempo; si tiene 36 Mb de espacio libre en el disco duro, cópielo. No obstante, y a pesar de esto y de otros fallos, el juego me ha gustado. Su sentido del humor lo separa del resto y uno desea destruir a los malos, únicamente para escuchar lo que dicen cuando mueren.

– Matthew A. Firme



Realms of Arkania: Star Trail

DOS

Sir-Tech

De vez en cuando, los juegos de rol (RPG) se estancan y necesitan reinventarse para dar nueva vida a viejas formas e ideas. Es extraño que actualmente lo hagan y que tengan éxito. *Ultima VIII* tomó una nueva dirección en las series Avatar y se encontró con un grado de hostilidad irracional. *Betrayal at Krondor* creó un sistema totalmente nuevo, pero sólo duró un juego. Los juegos AD&D de SSI lo lograron, pero últimamente se han vuelto muy familiares; ya no tienen la fuerza que tenían y es posible que ya no la vuelvan a tener. En cierto sentido, la época de los juegos de rol ha terminando y una nueva era está a punto de comenzar. No es de extrañar que el creador de la magia de Sir Tech esté al frente de la manada con un sorprendente y nuevo sistema hecho para especialistas del rol. *Realms of Arkania: Star Trail*, desarrollado por Attic Entertainment en Alemania, cuenta con uno de los sistemas más elaborados jamás creados para un RPG, en un título con estilo, profundidad, humor e inteligencia.

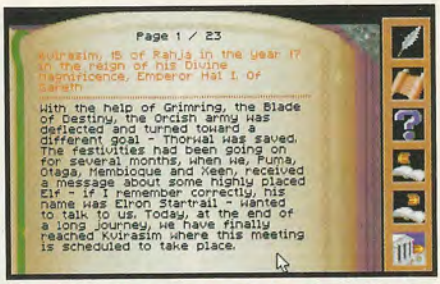
Las series Realms of Arkania (basadas en el juego de mesa de rol alemán *Das Schwarze Auge*) empezaron con *Blade of Destiny*, recibido sin demasiado entusiasmo el año pasado. Ansiosos por saber dónde habían fallado, Sir-Tech y Attic buscaron sugerencias entre los jugadores de rol, incorporando cada una de ellas en un motor totalmente rediseñado para *Star Trail*. El resultado es un juego tan detallado que sólo podía provenir del país natal de gente como Richard Wagner. Es casi sádicamente complejo en su nivel más duro, con más de 40 iconos separados para diversas acciones y, literalmente, decenas de capacidades, habilidades, deidades, hierbas, hechizos, arcanos y atributos de personajes, para cada uno de los seis personajes del grupo. Es la generación de personajes más detallada jamás vista en un título de ordenador.



Una gran cantidad de personajes siniestros puebla el mundo de Realms of Arkania: Star TraiL.

El combate permite un alto grado de estrategia que no suele ser habitual en los RPGs.

El juego es todo lo que se podía pedir. Hay un viaje en primera persona a través de las ciudades, un mapa para los viajes por tierra, lugares de interacción y un sistema de combate único. El juego se inclina más hacia la historia y la exploración que a los hachazos y golpes; y no falta gente con la que hablar ni sitios que investigar. El combate es simple y eficaz pero permite estrategias complejas. En *Star Trail* hay cantidad de características: puede mirar arriba y abajo desde una vista 3D, grabar automáticamente encuentros en un diario, usar macros para ciertas funciones repetidas, regatear para conseguir mejores precios e incluso se puede ir a un bar local, avanzar a través de un elaborado mapa e imprimir las estadísticas de todos sus personajes.



Los aficionados a los juegos de rol soñaban con un diario donde poder grabar sus encuentros; ahora el sueño se ha hecho realidad.

La trama se centra en la búsqueda de la espada "*Star Trail*" y de la mágica Salamandra Gem, e incluye conflictos raciales entre los enanos y los duendes. Hay que tomar decisiones morales y enjuiciar casos que afectarán al desarrollo del juego; el mundo es amplio y está abierto a la aventura y las exploraciones. Los viajes siempre encierran peligros. En resumen, *Realms of Arkania: Star Trail* es el siguiente paso en juegos de rol de ordenador. Definitivamente no es para novatos, pero es un juego que todos los aficionados a los RPGs van a disfrutar.



La vista 3D de desplazamiento suave permite mirar arriba y abajo.

– T. Liam McDonald



Air Combat Classics

Red Baron, Aces Over the Pacific, Aces Over Europe

DOS

Dynamix

Hace cuatro años, *Red Baron* era un buen simulador de combate aéreo de la I Guerra Mundial. Los combates aéreos eran imprevisibles. El enemigo podía volar en un escuadrón o en solitario. Normalmente volaban de espaldas al sol como cobertura mientras patrullaban por verdes llanuras y paisajes.



En Red Baron puede ajustar distintas variables antes de cada misión.



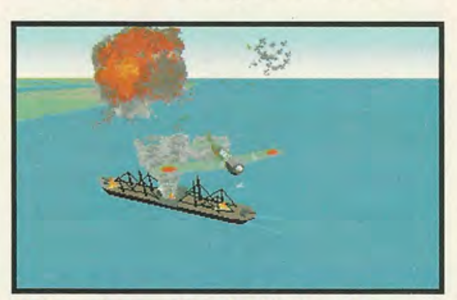
El más sencillo de los títulos, Red Baron, puede ser controlado a través del ratón.

Sin embargo, con el tiempo, la tecnología de los simuladores de vuelo cambió. Hoy en día, el triplano Fokker del Barón resulta anticuado. Comparado con los *Corsairs* de MicroProse y el *TIE Fighter* de LucasArts, el avión del Barón se parece más a un viejo cacharro que a una reliquia digital.

Engañado por el tiempo y anticuado por la tecnología, la serie Ases de Dynamix ha entrado finalmente en el CD-ROM. Los juegos de Ases fueron clásicos, pero desgraciadamente, el tiempo no ha sido muy benévolo con estos maravillosos programas.

Red Baron, el primer juego de la serie, preparó el terreno para una cadena de éxitos. *Red Baron* no sólo le permitía volar en solitario en combates aéreos o en misiones completas, sino que además un disco extra le permitía diseñar sus propias misiones. Según estándares de hoy en día, los aviones poligonales del *Barón* y un cielo de un solo color no ofrecen muchas posibilidades gráficas.

A continuación apareció *Aces Over the Pacific*. Este incluía una tecnología mejorada que restableció a Dynamix como el rey de los cielos. Con disparos realistas, un cielo graduado y mejores aviones, *Aces Over the Pacific* supuso un firme paso hacia delante sobre el *Red Baron*. Ambos juegos tenían buenos controles de vuelo, pero *Aces Over the Pacific* era una simulación más sofisticada. *Red Baron* podía ser controlado con un ratón y un teclado. *Aces Over the Pacific* exigía un joystick.



No importa en qué bando elija jugar, hay cantidad de desafiantes misiones en Aces Over the Pacific.



El realismo ofrecido por el humo y los disparos convierten a Aces Over the Pacific en una simulación mejor que la de Red Baron.

Después llegó *Aces Over Europe*. Aunque en esa época *Red Baron* tenía pocos años, sus aviones parecían jeroglíficos comparados con los cazas visualizados en 3D y con sombreados Gouraud de *Aces Over Europe*. Desde el año en que fue estrenado *Aces Over Europe*, Origin y MicroProse han lanzado modernísimas simulaciones de vuelo de la II Guerra Mundial que crearon nuevos estándares en cuanto a gráficos.

Si busca los simuladores de vuelo más atractivos, la serie "Aces" está anticuada. Sin embargo, estos son buenos y sólidos productos, llenos de estrategia y muy variados en cuanto a entretenimiento. Aunque no hay nada innovador en su tecnología, tienen historias bien contadas y por las buenas historias no pasa el tiempo.



Parte de la tradición de los Ases: ambiciosas misiones con resultados emocionantes.



El sombreado Gouraud y las nuevas técnicas de representación proveen a Aces Over Europe con los gráficos más atractivos.

– Stephen L. Kent



Theme Park

DOS

BULLFROG

Los lanzamientos de la compañía Bullfrog se han convertido con el paso del tiempo en un éxito de grandes dimensiones. Sin ir más lejos, recuerdo títulos como Populus (sus dos partes) o Syndicate que han llegado a lo más alto en las listas de todo el mundo. Y ello ha sido debido en buena medida al hecho de



Las animaciones son todo un espectáculo.

que los juegos que ha realizado esta compañía han estado dotados de una gran dosis de originalidad, lo que el usuario siempre agradece. Y *Theme Park* también es un buen ejemplo de originalidad, presentándonos un mundo en el que nos vamos a convertir de la noche a la mañana en magnates de un parque de atracciones.

El objetivo en *Theme Park* es construir de la nada un parque de atracciones que atraiga al público, y que dé beneficios año tras año. Para ello, es necesario combinar a partes iguales varios elementos de suma importancia. Por un lado cuenta con el factor de la diversión. ¿Qué sería de un parque de estas características sin una montaña rusa, unos aviones, un pasaje del terror...? Por otro lado, tiene que alimentar a todos los niños que vayan a divertirse, con lo que será necesario construir cafeterías, hamburgueserías o heladerías. Y por último, es necesario contratar personal para que se encargue de que el parque funcione correctamente (mecánicos que arreglen las atracciones cuando se estropeen, guardas que cuiden de que los "infantes" no hagan travesuras, payasos que entretengan al personal, jardineros que mantengan las instalaciones limpias...). Como ve, una tarea más complicada de lo que en principio cabría esperar. Y éstos son algunos de los aspectos que debe tener en cuenta, pues faltan otros tan importantes como mantener un equilibrio entre gastos e ingresos, controlar los precios de las comidas y de la entrada al recinto, realizar pedidos de comida cuando sea necesario, montar servicios, señales de indicación, así como preocuparse en investigar nuevas formas de diversión y ponerlas en práctica.

Para ayudarle un poco en su labor, contará con un simpático personaje que aparecerá en la parte inferior izquierda de la pantalla y que le sugerirá algún tipo de cambio en las instalaciones para mejorar el servicio. No será obligatorio hacerle caso, pero en algunas ocasiones puede llegar a ser muy útil, pues le puede recordar que no ha aumentado el precio de las entradas en taquilla, con lo que estará perdiendo dinero. Por ello le recomiendo que esté muy atento a los mensajes que puedan ir apareciendo en la



Los gráficos nos aclaran nuestra situación.

parte inferior de la imagen, que además, están traducidos a nuestro idioma. Y vistos los objetivos del juego, le diremos que no estará solo en el mundo construyendo su parque. Repartidos por todo el globo terráqueo existirán parques de similares características que edifica el



En este programa no hacemos más que jugar...

ordenador por su cuenta, y que tendrá que adquirir a partir del momento en el que haya desarrollado uno con las suficientes garantía de éxito y disponga del capital necesario; el objetivo, llegar a ser el único dueño de todos los parques.

Un desarrollo tan complejo está perfectamente aderezado por una calidad técnica impresionante, algo habitual en los productos de Bullfrog. Para empezar, *Theme Park* posee unos gráficos impresionantes en todos los aspectos, desde la presentación en perspectiva semiaérea de la zona en la que edifica, hasta las animaciones que cada una de las animaciones posee, que son para quitarse el sombrero. Además, cuenta con la posibilidad de jugar en modo de alta resolución, con lo que el juego gana bastantes enteros (eso sí, el scroll de pantalla se hace bastante lento utilizando este modo, hasta en ordenadores rápidos, y estoy hablando de un 486 DX2 a 66 Mhz con tarjeta gráfica Local Bus y 8 Mbytes de RAM). Por ello no resulta especialmente recomendable, sobre todo cuando se empieza a conocer los entresijos de *Theme Park*. El sonido es espectacular, con diferentes tipos de música según la zona del parque por la que nos estemos moviendo y de las atracciones que haya instaladas. Todo ello, unido a una adicción y una jugabilidad envidiables, hacen de *Theme Park* uno de los mejores programas junto a los de la serie Sim de Maxis dentro de los simuladores de construcción.

– Juan Antonio García



America's Greatest: 101 Game Compilation

DOS

CDX

Los responsables de este CD-ROM debieron pensar que si las compañías discográficas producen periódicamente discos de "greatest hits" para sacar más rendimiento a los éxitos musicales del momento, lo mismo se podría hacer, aprovechando el soporte CD, con un



Estos "Shareware" les traerán buenos recuerdos.

buen puñado de juegos Shareware.

Y lo que hicieron fue reunir la nada despreciable cifra de 101 juegos en el CD-ROM que ahora les presentamos. Claro, que dada la cantidad de programas incluidos, el problema podría venir a la hora de elegir el que más nos apetezca en cada momento. La solución está en agrupar juegos por categorías, que es lo que podemos comprobar tras llevar a cabo un pequeña instalación del CD en nuestro disco duro. Aparecerá una pantalla principal mostrando seis miniaturas gráficas que representan las diferentes categorías: Windows, Arcade, Estrategia, Lógica, Tablero y Aventura.

Tras elegir una de las secciones, pasaremos a ver los programas que contiene, representados así mismo por pequeñas pantallas. Estos programas están numerados para comprobar que, efectivamente, el CD-ROM contiene 101 juegos. Pero vamos a lo que interesa: ¿qué juegos podemos encontrar en esta recopilación?

Algunos de los juegos contenidos en este *America's Greatest* son auténticos clásicos del mundo del Shareware. Tal es el caso de *Wolfenstein 3D*, la joya que abrió la brecha para que muchos otros juegos del mismo tipo se convirtieran en objetos de culto. Nos referimos por supuesto a *Doom* o *Spear of Destiny* también incluidos, en la categoría de Arcade. En esta misma sección, la más nutrida de todas, encontrará juegos de pinball como los conocidos *Silver Ball* o *Epic Pinball*. Pero las otras categorías tampoco van a la zaga, ya que, por ejemplo dentro de los juegos de estrategia podrá volver a disfrutar de los famosísimos *Lemmings*, en su primera y segunda aventuras. También redescubrirá producciones como Eternam, un juego al que no se le dedicó demasiado espacio en los medios, pero de una calidad y adicción de sobra reconocidas.

Además de estos juegos, conocidos por todo buen aficionado al ocio



La variedad de juegos es muy amplia.

informático en su versión compatible, podrá descubrir nuevas virguerías de la programación como es el caso de *Electro Man* y *Cosmo*, dos adictivos juegos de plataformas al más puro estilo de las consolas de videojuegos. También hay espacio en este CD-ROM para los más nostálgicos, a los que van dedicados juegos como *Galactix*, una adaptación del clásico matamarcianos de los primeros tiempos de las salas recreativas. Y para los más sesudos, *America's Greatest* reserva un buen arsenal de programas de tablero y estrategia donde tienen cabida desde los clásicos juegos de cartas hasta programas de *Damas* y *Backgammon*, pasando por juegos estilo *Tetris* o de estrategia militar. Por último,



Todos los géneros están presentes.

la sección de aventuras espera a todos los aficionados a los juegos de fantasía y Rol, para ofrecerles laberintos, pócimas, hechizos y demás parafernalia aventurera en un buen número de programas.

En definitiva, *America's Greatest* ofrece una nutrida muestra de juegos Shareware para todos los gustos. Como en este campo se suelen alternar juegos de dudosa calidad con obras maestras de la programación anónima, los encargados de recopilar esta colección han debido de pasar horas y horas escogiendo lo mejor del Shareware, ya que todos los programas mantienen un nivel de calidad bastante aceptable.

Pero tampoco hay que olvidar que se trata de Shareware, y este sistema tiene como misión dar a conocer una serie de "muestras" de programas que luego el usuario puede adquirir completos previo pago.

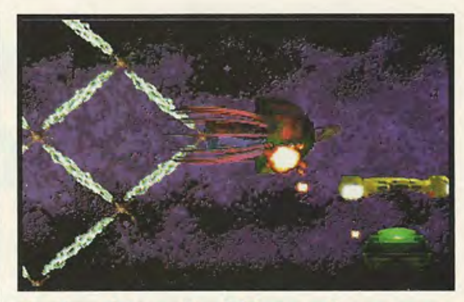
– Fco. Javier Rodríguez



Creature Shock

Dos

Argonaut Software Virgin



Las fases intermedias del juego se basan en una típica estructura de "shoot'em up" galáctico.

El sello de *Argonaut Software* no debe ser extraño para los aficionados a los videojuegos, y en especial, a aquellos que les gusten los programas de gran calidad. Despuntaron en este mundo con *Star Wing*, el primer juego de *Super Nintendo* que incorporaba el chip FX, gracias al que se podían mover polígonos a una velocidad de 17 frames por segundo. Fue un auténtico "boom", tanto o más como lo ha sido *Stunt Race* hace escasos meses o *Vortex*. Tras esta reducida pero fantástica lista de éxitos, se han decidido a dar una vuelta por el PC con la creación de un programa que a buen seguro marcará un estilo de juego en poco tiempo. *Creature Shock* es, sin duda alguna, uno de los juegos que más sorprenden por su concepción y desarrollo.

Hay ocasiones en las que es mejor no levantarse de la cama, y pasarse todo el día durmiendo para evitar encontrarse con alguna sorpresa desagradable. O al menos eso es lo que debió pensar el protagonista de *Creature Shock* cuando se le informó que una nave de exploración



Si algo destaca especialmente en Creature Shock es la claustrofóbica ambientación.

había perdido el contacto con la tierra unas horas atrás. A pesar de que todavía no le habían propuesto el rescate de la nave, algo en su interior le decía que no iba a tener la suerte de apartar de él esa posibilidad. Y todo por la maldita superpoblación de la superficie terrestre. Lógico, debió de pensar. Ya estamos en el año 2123, y si a finales del siglo veinte ya temían por este problema, es que algo iba a suceder al respecto. Y así ha sido. El aumento del número de personas unido a que el globo terráqueo no ha variado de tamaño provocó, hace unos años, que el hombre comenzara a explorar el espacio más rápidamente, con el fin de encontrar varios lugares en los que vivir cuando no hubiera más remedio.



¿Sorpresas? Todas. Desde la excelente factura de los gráficos renderizados, hasta sustos causados por extrañas criaturas.

Así, una serie de aeronaves partieron de la Tierra con destino a Marte, Venus, Júpiter y Saturno con la esperanza de encontrar un sitio en el que establecer, de forma estable, una serie de colonias en las que vivir. Tras unos años de viajes e investigaciones, la mayoría de las naves han regresado al punto de origen. Y digo la mayoría, porque una de ellas, la que tenía que viajar a los planetas más apartados ha perdido el contacto y no se sabe nada de ella. Tan sólo un último mensaje de socorro registrado en las computadoras. Y es aquí donde comienza nuestra labor. A lo largo de cinco fases diferentes debe averiguar lo sucedido con la nave, evitando los numerosos peligros que hay por delante. Dichas fases se pueden dividir en dos apartados. Uno, el que comprende los dos niveles en los que maneja la nave por el espacio primero, y por la superficie de un planeta más tarde. Se ha utilizado una perspectiva en tercera persona, con la que tiene en pantalla la nave en tres dimensiones y el paisaje por el que nos movemos. Como complemento, en la parte inferior derecha de la imagen hay una representación del escudo de la nave, que irá disminuyendo conforme sea golpeada por los obstáculos o los enemigos.



El diseño de todos los seres que pueblan los laberintos de! juego es de lo más original.

Por otro lado, se encuentran las fases en las que controla al personaje protagonista de la historia. Sin ninguna duda, son estas las escenas de mayor impacto y realismo de todo el juego, pues ve el escenario en primera persona, como si estuviera dentro del ordenador. Es algo



Quizá sea ciencia ficción, pero Mr. Spock jamás hubiera tenido un percance semejante.

que apenas se puede alcanzar a comprender con la simple visión de las pantallas que ilustran el artículo. Hay que estar delante del monitor para saber lo tremendamente real que parece todo, mientras avanza por pasillos estrechos y mata a la gran cantidad de monstruos que irán apareciendo a lo largo de la aventura. Para ayudarnos en nuestra labor, cuenta en la parte inferior derecha con un pequeño ordenador que muestra el estado actual, así como la proximidad de algún enemigo y su importancia o una brújula indicando la dirección en la que se mueve, y que resulta tremendamente útil a la hora de no perderse en los laberintos que nos esperan en el juego. Por ello que le recomiendo se arme de la paciencia necesaria para hacerse un mapa de cada una de las zonas, pues es el único método seguro para poder acabar el juego sin problemas. Aunque, claro está, puede confiar en la suerte y en su instinto para ello, aunque no creo que le vaya a servir de mucho.

Creature Shock es uno de esos juegos que dejan al jugador con la boca abierta, nada más cargarlo desde la unidad de CD-ROM. Ya desde la introducción el juego es espectacular, impresionante, increíble, fantástico...

En fin, una pequeña obra de arte que *Argonaut Software* ha puesto a disposición de todos nosotros para nuestro deleite. Y es algo por lo que debemos estar agradecidos a los responsables de la compañía americana, porque viendo programas de la calidad de este, no hay más remedio que pensar en un futuro más que brillante para la industria del software de entretenimiento en CD-ROM. Y es que casi todo en *Creature Shock* es perfecto. Los gráficos son de los más detallados y espectaculares que ha tenido la oportunidad de ver en un juego de ordenador en VGA. Sólo hace falta echar un vistazo a alguno de los enemigos que hay en el juego para darse cuenta de ello. Y la animación es suave en extremo, especialmente en las fases en las que controlamos a nuestro hombre. Incluso en un equipo mínimo como es un 486 con tan sólo cuatro megabytes de RAM, el desarrollo del juego es fluido. En otro orden de cosas, el aspecto sonoro se ha resuelto de una forma bastante sencilla, con la inclusión de numerosas melodías más propias de una película de terror (hay momentos en los que se creerá estar metido de lleno en un filme de este tipo) y gran cantidad de efectos sonoros para dotar a *Creature Shock* de un realismo realmente sobrecogedor. La única pega que se puede achacar a *Creature Shock* es el hecho de que no tengamos una completa libertad de movimientos en las tres fases en primera persona. Aunque puede decidir los movimientos a realizar, estos están sujetos a los previstos por los programadores. Es decir, que no podemos movernos libremente por el decorado tridimensional como ocurre en otros juegos como Doom, sino que estamos limitados a caminar por los sitios y la cantidad de espacio que están marcados de antemano. Marcado como el éxito de Creature Shock, por su realismo y estupenda realización técnica.

– Juan A. García



No se le puede poner ningún pero a nivel técnico; si acaso a nivel de jugabilidad ya que la interacción es bastante limitada en ocasiones.



Pese a su temible aspecto, no es el jefe a punto de despedirnos, sino el gran enemigo final...



Los mapeados son enormemente enrevesados..., más de lo que nos gustaría a todos.



Todo parece tan real, que hasta el fétido aliento de este diabólico..., bicho, se puede oler.



Rebel Assault

LucasArts

Macintosh

Todos hemos soñado alguna vez con emular a Luke Skywalker, ¿a que sí? Pues bien, esto es lo que le pone al alcance de la mano LucasArts con *Rebel Assault*. Así que prepárese para vivir una experiencia que le transportará a una galaxia lejana, muy lejana...

Gracias a *Rebel Assault* va a tener la oportunidad de adoptar la personalidad de un aspirante a piloto de la Alianza. Como buen aprendiz, tendrá que superar al principio una serie de pruebas en las que tendrá que demostrar sus habilidades en el control de la nave, así como en la puntería al disparar sobre objetos en movimiento. Son un total de cuatro fases en las que deberá atravesar un cañón sin



Los enemigos atacan en grupo. Nada les detiene.

sufrir daños importantes; a continuación disparar sobre unas naves de reducido tamaño que se mueven muy rápido para continuar en un campo de asteroides donde además de esquivar las rocas tendrá que hacer lo propio con una serie de minas; y para finalizar, irá a la superficie de un planeta en el que habrá que atravesar una zona en la que grandes rocas impiden el paso y que habrá que evitar a toda costa.

Una vez superados estos trámites, se convertirá en un piloto de hecho, pudiendo manejar con total libertad un X-Wing. A partir de este momento se sucederán las misiones que recuerdan a algunos momentos de la famosa trilogía de *La Guerra de las Galaxias*, como por



En el espacio casi todos son enemigos.

ejemplo la lucha con los AT-AT en el planeta helado o el ataque a la Estrella de la Muerte en tres oleadas diferentes. Y se han incorporado escenas nuevas, como la persecución de naves Tie Fighter a través de un cinturón de asteroides o un desfiladero, o la destrucción de un destructor completo, incluido sus defensas. Como puede ver, la acción no va a faltar en *Rebel Assault*, y es que cuando los señores de LucasArts se proponen hacer algo bien, lo consiguen.

Para ayudarnos vamos a contar con un sistema de claves que le irá proporcionando el programa cada vez que supere con éxito una fase, siendo diferentes según el nivel de dificultad que haya elegido, y que no tienen nada



En este tunel se mide nuestra destreza.

que ver con los de PC (que sólo se ofrecían tras superar un número determinado de fases, normalmente tres). Pero esto no es lo único que ha cambiado, pues el menú de opciones ha sufrido variaciones (ahora es más claro y sencillo de utilizar), dispone de unas opciones de vídeo para ajustar la calidad de la imagen a las prestaciones de su máquina y la posibilidad de controlar las naves con teclado, lo que permite un control más preciso sobre los destinos de su nave, y no como pasaba con el ratón o el joystick, que también se incluyen.

Del resto, lo cierto es que existen pocas diferencias. Los gráficos son geniales, todos ellos diseñados a base de digitalizaciones de gran calidad, así como los efectos sonoros y las voces. El control



Pero no sólo habrá un tunel difícil.

como antes mencionábamos es sencillo (son cuatro teclas para movernos y otra para disparar) y los movimientos de la nave espléndidos, como pocas veces hemos tenido la oportunidad de contemplar. Se trata en definitiva de un



Las naves permiten maniobras extremas.

gran programa que no debe faltarle si le gusta la saga de George Lucas, que ampliará dentro de un par de años con más títulos cinematográficos.

– Juan Antonio García





CENTRO MAIL
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 89
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
MADRID
MADRID
Móstoles MADRID
Coslada MADRID
Torrejón MADRID
Tres Cantos MADRID
Fuengirola MALAGA
Palma de Mallorca
MURCIA
PAMPLONA
SALAMANCA
SEVILLA
Sta Cruz de TENERIFE
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Alcalá de Henares
Alcobendas
BARCELONA
LAS PALMAS
NUEVO CENTRO
Centros Mail en España
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
PROXIMA APERTURA DE NUEVO CENTRO EN GRANADA
PRECIOS CON IVA INCLUIDO
¡Haz tu pedido por teléfono!
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H.
SABADOS DE 10,30 A 14 h
MAIL VENTA POR CORREO
902 171 819
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92
En los Centros Mail encontrarás todos los productos anunciados en esta página y muchos más juegos, joysticks, CD-ROM...a los mejores precios. ¡Ven a comprobarlo!
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO
PC 3 / CD ROM
1942 PC3 - 7195
ACES OF THE DEEP PC - 7495/CD - 8495
ARCTIC MOVIES PC3 - 1795
ATAC PC3 - 1995
CD BASKET CD ROM - 4445
CREATURE SHOCK CD ROM - 9495
CYBERWAR PC3 - 10795
DISCWORLD PC-7495/CD-8495
DOOM 2 PC - 7095/CD - 8895
EARTHSIEGE PC-6495/CD-7495
DRAGONS LAIR CD ROM - 6990
F 1 GRAND PRIX PC-1995/CD-3950
F 14 TOMCAT PC3 - 1495
F 15 II PC-2495/CD-1995
F 117 A PC-1995/CD-3950
FALCON GOLD CD ROM. - 9895
FIFA SOCCER PC-5395/CD-5395
FLEET DEFENDER PC-7195/CD-8995
GUNSHIP 2000 PC-1995/CD-3950
HARPOON II PC/CD - 8495
ISHAR III PC-5395/CD-6745
LITTLE BIG ADVENTURE CD ROM - 7195
M1 TANK PLATOON PC-2995/CD-1995
MAD DOG MCCREE CD ROM - 3990
MAD DOG McCREE II CD ROM - 4990
MORTAL KOMBAT II PC/CD - 7495
MYST CD ROM - 7195
PC BASKET 2.0 PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0 PC3 - 2695
PC STRIP POKER PC-2695/CD-2695
PIRATES GOLD PC- 6295/CD- 3950
RISE OF THE ROBOT PC-8895/CD-7995
SECRET WEAPONS PC-1995/CD-4995
SIM CITY 2000 PC3 - 4990
SIM FARM PC3 - 3490
SPACE ACE CD ROM - 7995
SPACE QUEST IV PC-2995/CD-2990
SUPER QUINIELAS PC3 - 2245
TASK FORCE 1942 PC3 - 1995
THEME PARK PC-6295/CD-7195
TIE FIGHTER PC3 - 6995
UFO PC/CD - 6295
UNDER KILLING MOON CD ROM - 9895
WHO SHOT J. ROCK? CD ROM - 6990
WING COMM. III CD ROM - 8995
WINGC.ARMADA PC/CD - 6295
WOODRUFF CD ROM -7495
WORLD CUP USA 94 PC3 - 3990
PACKS DE SHAREWARE
Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más
DR. SHAREWARE II 3.990
SO MUCH SHAREWARE 3.990
TOO MUCH SHAREWARE 3.990
NIGHT OWL 3.990
SHAREWARE OVERLOAD TRIO SUPER PACK Contiene 3 CD 3.990
CICA WINDOWS SUPER PACK Contiene 3 CD 3.990
WORLD OF SHAREWARE SUPER PACK Contiene 3 CD 4.990
101 Only the Best Games 2.990
TOOLKITS FOR LINUX 3.490
PACK 10 CD-ROM volumen 2 NUEVO 5.990
• PC KARAOKE • SPACE QUEST IV • ROCK RAP'N ROLL • MOVIE SELECT • SHERLOCK HOLMES • MS MULTIMEDIA JUMPSTAR • HOME MEDICAL ADVISOR • ARTS AND LETTERS • FANTASIA'S 2000 FONTS • BATTLE CHESS ENHANCED
PACK 10 CD-ROM volumen 1 ¡SUPER PRECIO! 4.990
• DOOM • KING QUEST V • STELLAR 7 • BEST OF MEDIA CLIP • WORLD ATLAS • WORLD FACT BOOK • CD-ROM OF CD-ROMS • TIME MAN OF THE YEAR • PLANIMATION FESTIVAL • SING ALONG CLASSIC
HABLEMOS INGLES
CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA. 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO EJERCICIOS GRAMATICALES 9.990
METAMORF 3
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA 4.750
MORPHOLOGY 101
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS 6.990
LA MAQUINA DEL TIEMPO
IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA 8.500
500 FONTS 2.990
CLIP ARTS&FONTS 2.990
4000 ICONS 2.990
EXPLOSSION 3
• MAS DE 600 Mb. • SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I y II • EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN • ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS 4.900
TOP 50 GAMES FOR WINDOWS
• BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más 3.990
TOP 50 GAMES FOR MS-DOS
• DOOm • WOLFENSTEIN 3D • EPIC PIMBALL • CYBERCHESS • SPACE CHASE • EPIC BASEBALL ...Y muchos más 3.990
OS/2 WARP VERSION 3
SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL CON PROGRAMAS DE GESTION INCLUIDOS, AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA, COMUNICACIONES... 9.400
TREASURE PACK 6.990
• CLIP ART NOVICE • PHOTO PRO VOLUME 3 • PHOTOBANK • GALLERY OF DREAMS • SURREAL IMAGERY • CD FUN HOUSE 9.0 • FONT PRO VOLUME 1 • THE ESSENTIALS • PHOTO PRO VOLUME 3 FLOWERS • QUICK TOONS 1: CARTOON CLASSICS • NEWSBYTES • WASHINGTON TIMES 1994 EDITION • SUPERTOONS
VR WORKSHOP
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D 6.990
VISTA PRO
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D 13.990
How to Create MULTIMEDIA 3.990
ANIMATION How to CD 3.990
POWER UTILITIES 2.490
UTILITIES PLATINUM 1.990
JOYSTICKS
RAIDER 5 2.990
PYTHON 1.995
TORNADO 3.490
AXYS - 5.350
ANALOG GRAVIS - 7.990
MEGAPAD VII 3.595
STARFIGHTER 5 2.595
PAD GRAVIS 4.500
SuperQuad 4X
Compatible Sound Blaster
CUADRUPLE VELOCIDAD TRANSFERENCIA:600 Kbytes/SEC TIEMPO DE ACCESO: 195 M sec
TEAC 49.990
SB 16 Value Edition 17.990
SB Multi CD ASP 31.990
Sound Blaster AWE32 45.990
DISCOVERY 44.990
KIT CD-ROM Creative Lab 25.990
JUEGOS
7TH. GUEST 4990
ALL WORLD OF LEMMINGS 6295
ARMORED FIST 7845
BLUE FORCE 4995
BODY COUNT 6295
CRIME PATROL 8995
CRUISE FOR A CORPSE 1995
CYBERWORLD 2990
CHESSMASTER 4000 TURBO 6745
DAWN PATROL 7845
DRAGON LORE 8995
DRAGOSPHERE 5990
DREAMWEB 7845
ECSTATICA 8095
F-19 STEALTH FIGHTER 1995
F15 III 3950
FLIGHT PACK 6995
HARPOON 3095
HARVESTER 9990
HIGH COMMAND 3095
INCA 2 4295
INFERNO 8095
LARRY I 1995
LAWNMOWER MAN 6990
LINKS 1995
LOOM 4995
LORDS OF THE REALM 6295
LOST IN TIME 4295
MAGIC CARPET 6295
MIGHTY MORPHIN POWER R. 4990
MONKEY ISLAND 4995
NOVASTORM 8095
OUTPOST 9795
PACK 10 ANNIVERSARY 8095
PACK 360 COMPILATION 4295
PACK OPERA 2695
PATRIOT 3095
PGA 486 TOUR GOLF 2.0 6295
PINBALL DREAMS DELUXE 5395
PIRATES 1995
QUARANTINE 6745
SPACE QUEST I 1995
STAR WARS CHESS 9445
STARLORD 6990
STREET FIGHTER SERIES 4990
SYSTEM SHOCK 6295
THE JOURNEY MAN PROJECT 3990
TOP TEN PACK 5990
VIRTUOSO 7990
WING COMMANDER I/II 5990
WORLD OF FLIGHT SIMS 4990
X-COM UFO DEFENSE 7990
ZEPPELIN 9895
SUPER GAMES WIN I 1990
SUPER GAMES WIN II 1990
ULTIMATE WINDOWS SHAR. 3990
WINDOWARE 1990
WINDOWS POWER GAMES 3990
WORLD OF GAMES 3990
WORLD OF WINDOWS 3990
UTILIDADES
COMPUTER ANIMAT. MADNESS 5490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER 1990
CUSER'S GROUP AUGO 94 3490
GNU SEPT. 94 3490
KODAC PHOTO CD 3490
MEGAMEDIA MEGA BUNDLE 3990
SUPER FONTS 1990
SHAREWARE
ARCADE COMPANION 1990
CICA SEPT. 94 2990
GNU SEPT. 94 3490
MEGA WINDOWS 3 2990
PEGASUS 5.0 4990
SHARE ESPAÑOL 3990
OBRAS DE CONSULTA
AMAZONIA 7990
AVENTURA CUERPO HUMANO 10795
AVENTURA DEL ESPACIO 8995
AVENTURA MUNDO SUBMARINO 8995
BEETHOVEN 9990
BEETHOVEN 5TH SIMPHONY 8995
CARICATURAS CLASICAS 1990
CD-ROMIX 3990
CNN TIME CAPSULE 5395
DAVID BOWI JUMP 9990
DIC. ENCICLOPEDIA DIDACTA 15195
EL CUERPO HUMANO (INNOVA) 9990
EL MUNDO DE LOS MINERALES 9990
EL SISTEMA SOLAR 7990
ENCICLOMEDIA (EN ESPAÑOL) 5990
EXPLORES THE HUMAN BODY 8895
GEOGRAFIA FISICA ESPAÑA 5990
GEOLOGIA 5990
GUINESS 1994 10795
LA AVENTURA DINOSAURIOS 8995
LA EDAD DEL ORO POP ESPAÑOL 4495
MUSICAL INSTRUMENTS 9990
OCEAN BELOW 3095
SCHUBERT 9990
SING ALONG LOVIN IN THE 60 2990
SING ALONG TOP POP 2990
SPACE & ASTRONOMY 3990
STRAUSS 9990
STRAVINSKY 9990
TECHNO TRANCE MUSIC 6295
THE ANIMALS 8995
THE ROCK'NROLL YEARS 6995
SOLO PARA ADULTOS
101 SEX POSITIONS PT 1 5490
ALL BEAUTIES 4490
BABY'S GOT BUTT 5490
BUSTY BABES 2 5490
CURSE OF CATWOMAN 3490
DANGEROUS BLONDES 3990
DEEP TUSH 5490
DOORS OF PASSION 3490
DREAM GIRLS 3490
DREAM MACHINE 6990
GIRLS.ON GILRS 3990
HIDDEN OBSESSIONS 3490
HOUSE OF DREAMS 3490
INFERNO 5990
KAMASUTRA 4490
LEGENDS OF PORN II 2990
LUST COLLECTION 5990
MAN ENOUGH 6990
MASSIVE MELONS 3990
NEW WAVE HOOKERS 2 3490
NIGHTWATCH 4990
SENSUOUS GIRLS IN 3D 3490
SEX 3490
SEXIEST WOMEN ON CD 2490
SEYMORE BUTTS 6990
SUPERMODELS EXOTIC 3990
TASTE OF EROTICA 1990
VAMPIRE'S KISS 6490
VIRGINS 2 5990
EDUCATIVOS
ADIBU CALCULO LECTURA
ADI MATEMATICAS PC
ADI LENGUA PC
ADI INGLES PC
TIO ARCHIBALD CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK CD ROM - 5495
TEDDY THE BRAVE CD ROM - 5495
SPIROU - EL CASO DEL FALSO COLABORADOR CD ROM - 6250
NIKKO 4995
ARTHUR'S BIRTHDAY 5395
LITTLE MONSTER 5395
RUFF'S BONE 7195
TUNELAND 7195
UPSIDE TOWN 7195

Aprender las palabras con
Merriam-Webster's Dictionary for Kids y *My First Incredible, Amazing Dictionary*

Windows • Windows

Mindscape • DK Multimedia

Uno de los diccionarios para niños más populares es el Merriam-Webster. Como título en CD-ROM de Mindscape, para edades de 8 a 12 años, este disco de consulta es una fuente de vocabulario y muchas cosas más.

A nivel de diseño, Mindscape acertó a la hora de adaptar la versión impresa a la pantalla del ordenador. Por ejemplo, añadir voz y utilizar una voz agradable de hombre o mujer permite que los niños escuchen la pronunciación correcta de las palabras. Cada palabra es también identificada como un verbo, sustantivo, adjetivo, etc. Si el estudiante no está familiarizado con la gramática, él o ella pueden pulsar sobre un botón descriptivo para escuchar una definición del término y algunos ejemplos.

Los niños pueden buscar palabras específicas utilizando la herramienta de Búsqueda. La pantalla de Búsqueda permite al estudiante curioso teclear una palabra en la ventana de la parte superior. Mientras cada letra es tecleada, el diccionario reduce sus opciones hasta que la palabra objetivo (la que está buscando) aparece en la parte superior izquierda de la página.

Cuando abre una entrada de palabra, el significado primario de la palabra aparecerá destacado junto con su pronunciación. Las definiciones secundarias y subsiguientes están a tan sólo una pulsación del ratón. Si hay alguna palabra relacionada, ésta aparecerá sobre un botón amarillo en las ventanas de definición, para que los niños puedan pulsar sobre ella y pasar directamente a ella.

Algunas de las entradas van más allá, con notas históricas, efectos sonoros, ilustraciones e incluso secuencias simples animadas. Hay unas 33.000 palabras en total, 6.000 de ellas elegidas por expertos en la educación como "palabras importantes", palabras que los niños deben aprender para desarrollar una gran cantidad de vocabulario útil.

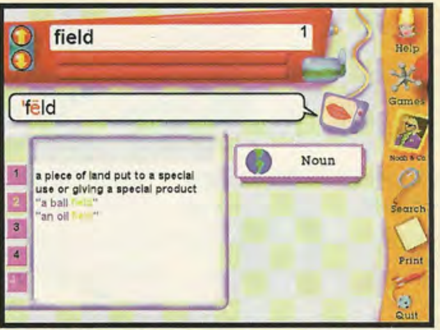
Las "palabras importantes" se utilizan en cinco juegos de palabras que animan a los niños a explorar el idioma. En Sopa de Letras, el objetivo es encontrar palabras escondidas. En Danibot VI, deberá convertir una palabra en otra cambiando progresivamente cada una de sus letras.

El juego del Monstruo en una Caja es una versión del Ahorcado. Deberá adivinar la palabra escondida rellenando letras; cada vez que se equivoque el monstruo conseguirá salir un poco de su jaula. Leer Nuestros Labios es como el juguete electrónico de Merlín, en el que deberá repetir un patrón que se hace cada vez más complejo. Finalmente, en Criptograma deberá descifrar códigos secretos para ver un mensaje.

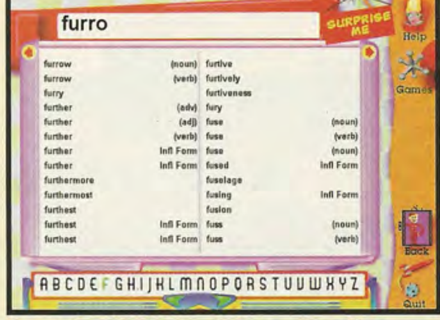
Con su sencillo diseño, su colección de juegos de palabras y un buen enfoque educativo bastante sólido, el diccionario de Merriam-Webster para niños es una buena elección para aquellos padres que busquen materiales de consulta para niños de 8 a 12 años o más.

A menor escala y diseñado para

Merriam-Webster's Dictionary for Kids



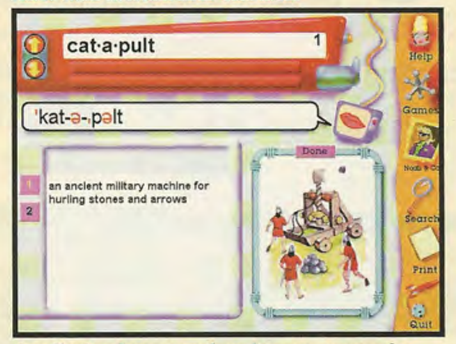
Los niños pueden encontrar en una sola pantalla la definición que andan buscando, su significado principal y secundario.



La ventana de búsqueda lleva a los niños rápidamente a la palabra correcta, pero podría tener más indicaciones visuales.



Los juegos de palabras ayudan a los niños a mejorar sus vocabularios y a jugar con el lenguaje.



Las ilustraciones y animaciones no ganarán ningún premio de diseño, pero ayudan a que las definiciones sean más comprensibles.

niños más jóvenes (edades de 4 a 7 años) está My First Incredible, Amazing Dictionary de DK Multimedia, con más de 1.000 palabras.

A diferencia de la organización tradicional del Merriam-Webster, el Amazing Dictionary utiliza lo que él llama Catálogos para organizar las palabras. Cada catálogo es una pantalla con hasta veinte dibujos pequeños que pueden ser seleccionados. Tras elegir uno de los pequeños dibujos, los niños pasan a la pantalla de Artículo.

Las pantallas de Artículo son la fuente principal de información de Amazing Dictionary. Todas la pantallas comparten varios elementos: la palabra aparece en letras grandes, la definición es deletreada debajo de la palabra en un lenguaje sencillo, y una fotografía ayuda a los niños a identificar y aprender la palabra.

La pantalla de Artículo puede incluir también más información extra. Si hay un término relacionado o un significado secundario, aparecerá un icono para que los niños puedan pulsar sobre él y pasar a otra pantalla de Artículo. Si la definición de la palabra contiene palabras listadas en cualquier otra parte del diccionario, esas palabras aparecerán destacadas en rojo; los niños pueden pulsar sobre ellas para ver los dibujos pequeños, y después pulsar sobre esos dibujos para pasar a esa página o artículo.

Para los niños más pequeños, cada definición puede ser pronunciada pulsando sobre el icono de bocina que hay a la izquierda de la definición. Pero las palabras no vienen definidas por su función gramatical, como lo hacen en el Merriam Webster.

Amazing Dictionary incluye además una función de Búsqueda Rápida que funciona casi igual que la rutina de búsqueda del Merriam Webster. En la pantalla de búsqueda, los niños eligen una palabra de la lista alfabética o la teclean. El diccionario iluminará la siguiente palabra posible a medida que se vaya tecleando, siendo más fácil y rápido que en el Merriam-Webster.

Amazing Dictionary incluye también tres juegos. ¿Imagínese cuales? Elija una pregunta sencilla de elección múltiple, por ejemplo, ante la pregunta "¿Qué tienen los aviones?" tendrá que seleccionar entre "bananas", "alas" o "tenedores". Este juego no sólo desarrolla el vocabulario sino que también ayuda a los lectores, principiantes y de nivel medio, a reconocer las palabras. El juego Deletrear, una versión del Verdugo, muestra una palabra escondida en la parte superior de la pantalla con un dibujo debajo. Pulse sobre el dibujo para escuchar la palabra hablada y después intente deletrearla. Cada vez que falle pasará un pájaro que explotará uno de los seis globos. El objetivo es deletrear la palabra antes de que se pinchen todos los globos. El tercer juego ¿Qué es ese ruido? muestra un grupo de dibujos en la parte inferior de la pantalla con cinco interrogantes encima. Pulsando sobre uno de los signos de interrogación, los niños escucharán el sonido hecho por uno de los objetos dibujados. Para ganar, tendrán que pulsar sobre el objeto correspondiente al sonido escuchado.

En resumen, Amazing Dictionary es una herramienta asombrosa para los usuarios de ordenador más jóvenes. El diccionario de Mindscape va dirigido a una audiencia de mayor edad, tiene miles de entradas más y será muy útil durante mucho más tiempo que el Amazing Dictionary. Por otro lado, las entradas del Merriam-Webster pueden ser demasiado difíciles para los niños más pequeños.

– Peter Scisco

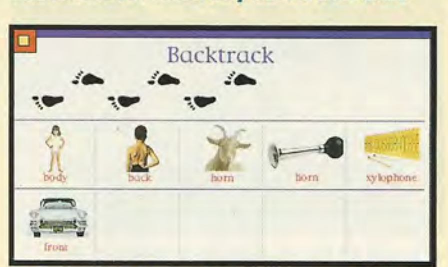
My First Incredible, Amazing Dictionary



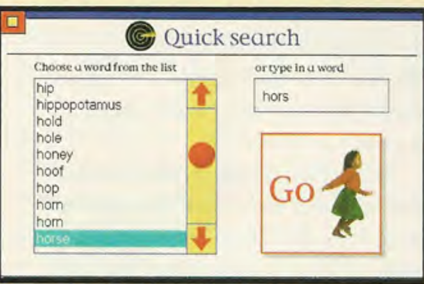
A través de la pantalla de Artículo, los niños no sólo obtendrán la definición deseada del Amazing Dictionary, sino que además verán las palabras relacionadas, incluidas las palabras contrarias.



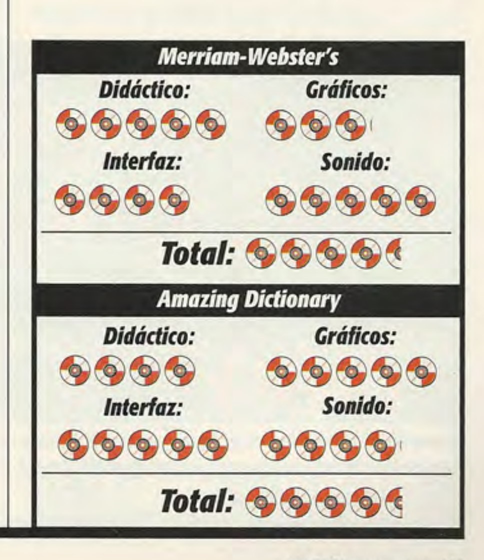
Las pantallas de Catálogo de Amazing Dictionary facilitan que cualquier niño pequeño pueda avanzar a través de este CD-ROM de consulta.



El carácter didáctico de este programa trata los temas que abarca de una forma sencilla y muy gráfica.



El mandato de Búsqueda Rápida de Amazing Dictionary es más fácil y rápido de usar que el del Merriam-Webster.



Mavis Beacon Teaches Typing!

Windows

Mindscape

Mavis Beacon Teaches Typing! es un tutorial para mecanógrafos de cualquier edad y nivel de habilidad, o por lo menos eso es lo que dicen. Aunque algunos de los más jóvenes principiantes quizá puedan disfrutar de sus juegos didácticos, a los adultos y a aquellos que quieran mejorar sus habilidades mecanográficas, les parecerán una prueba más difícil que recordar dónde está el signo del tanto por ciento en el teclado.

Sin embargo, este producto tiene cosas buenas y aprenderá a teclear si trabaja bien y es constante. El principal problema es que Mavis es un poco extremista. En un momento está jugando a hacer un ejercicio circense, y cinco minutos después está copiando una carta de negocios del manual del juego.

Puede ajustar el nivel de habilidad, el nivel de las palabras por minuto y su precisión, la casilla de edad, e incluso el modo enseñar. Mavis Beacon sugiere un ejercicio de aprendizaje, un examen, o un juego que va desde la precisión del símbolo a una lección de dictado. Su rendimiento será actualizado después de cada prueba, y podrá acceder a gráficos y tablas para ayudarle a identificar sus problemas.



El doble espacio al final de las frases en las pruebas "copiar-el-texto", eche atrás a muchos usuarios; y quizá hagan falta unas cuantas pulsaciones antes de darse cuenta de que ha cometido un error.

El mejor de los números de circo le obliga a caminar por una cinta rodante. Si se cae su cara se llenará de tarta de nata...

En definitiva, aunque Mavis consigue cumplir con su objetivo, su producto se parece más a deberes del colegio que lo que muchos de nosotros quisiéramos.

– Leslie Mizell



Ozzie´s World

Mac/Windows

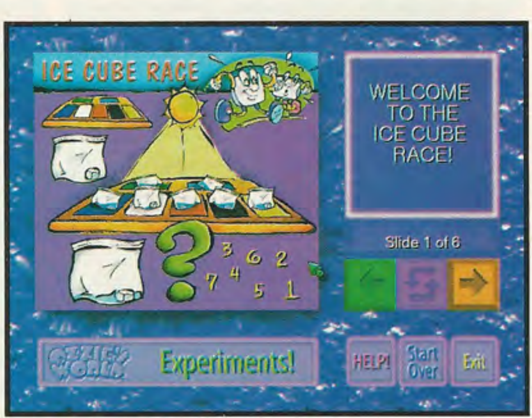
Digital Impact

Ozzie´s World incluye cinco ambientes de aprendizaje, poblados cada uno de ellos por variados personajes de animales. Los dibujos son brillantes, están llenos de color y el paquete de juego cuenta con interesantes juegos y actividades para niños de 3 a 8 años.


Coloque el cursor sobre el lápiz y entrará en uno de los ejercicios de relleno con colores de Ozzie´s World.

El juego didáctico aparece por todas partes en el Mundo de Ozzie. Hay muchos juegos de puzzles, de encontrar objetos escondidos, y juegos de memoria donde el niño deberá dar la vuelta a unas fichas para ver distintos animales y emparejarlos. A medida que vaya emparejando, la pantalla se irá aclarando cada vez más y aparecerá una fotografía impresionante. Un juego muy inteligente es pedir al niño que empareje los objetos que se están moviendo en una línea de la parte inferior de la pantalla, con los objetos de la parte superior. Cuando se completa con éxito una secuencia, el niño es premiado con aplausos y vítores. También hay muchas actividades que el niño puede realizar cuando no está delante del ordenador: una cocina solar de perritos calientes, ideas para fiestas de disfraces y recetas raras, entre otras.

Ozzie´s World garantiza que enseña muy sutil y eficazmente. Su hijo aprenderá muchas cosas y se divertirá mucho con él.



Las actividades a realizar fuera del ordenador son variadas, divertidas e instructivas.

–Jeffrey Robinson

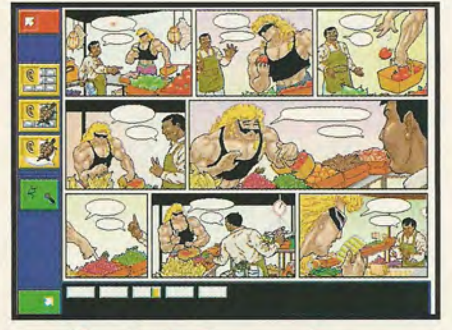


El Método de Lenguajes Multimedia: Inglés

Windows

Infogrames

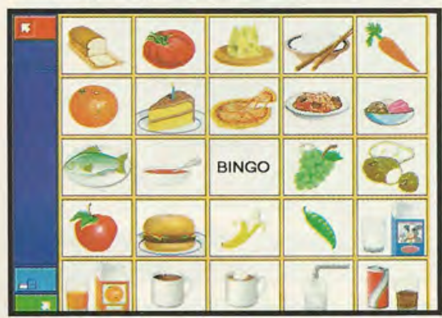
La colección de lenguajes multimedia engloba a una serie de programas cuya pretensión es enseñar diversos idiomas con las facilidades que brindan los sistemas multimedia. Es decir, gráficos y sonido al servicio de un



Los gráficos de tebeo hacen que el programa sea atractivo para los chavales.

aprendizaje mucho más sencillo que en cualquier escuela o academia. Y en este volumen dedicado al inglés, podemos asegurar que han logrado el objetivo planteado, pues nunca habíamos aprendido un idioma de una manera tan sencilla: jugando.

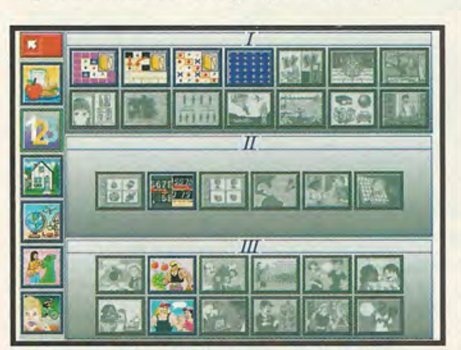
Todo el entorno gráfico está pensado para que los más pequeños de la casa se diviertan a la vez que adquieren conocimientos de inglés. Todos los menús y sus iconos son viñetas similares a las de cualquier tebeo realizadas con gran calidad y un gusto exquisito. Por



Los colores vivos una constante en los gráficos.

supuesto, el sonido de las voces y efectos digitalizados es fundamental y en este aspecto también hay que destacar lo adecuado de la voz de "la profesora". Moverse por los menús es mover el ratón por la mesa y no hace falta tener ningún conocimiento sobre ordenadores para usar el programa, lo que lo hace ideal para que los chavales dejen de utilizar el ordenador de sus padres sólo para jugar y lo empleen también para jugar, pero aprendiendo a la vez un idioma cuyo conocimiento, en la mayoría de los casos, va a ser vital en su futuro.

Pero por encima del acertado interface de manejo y los brillantes aspectos técnicos del programa, lo que



Existe un total de 32 juegos para divertirse.

más llama la atención es la cantidad, calidad y variedad de los juegos que componen el sistema de aprendaizaje. Existen seis grandes temas: comidas y bebidas; números; casa y oficina; lugares del mundo y transportes; gentes; y por último, actividades. Según pulsemos en el icono correspondiente a uno de ellos se activarán algunos de los treinta y dos juegos que hay disponibles y que son de muy diversa índole: de concentración, memoria, cartas, combinaciones ocultas, preguntas y respuestas , conversaciones de todo tipo, y así un sinfín de juegos que



"Didacta" es una forma de aprender jugando.

destacan por su facilidad de uso y por la diversión que proporcionan, pues en muchos de ellos siempre se anima al usuario a continuar desafiándose por las preguntas y acertijos que propone el programa. El mencionado número de juegos, treinta y dos, combinado con los seis temas disponibles y los tres niveles de dificultad que pueden ser seleccionados en cualquier momento, arrojan una cantidad de posibilidades tan diferentes que hacen que sea prácticamente imposible aburrirse y se necesite bastante tiempo para recorrerse todo el programa. Al final, los conocimientos adquiridos tanto a nivel léxico y gramático, como fonético, nos pueden permitir desenvolvernos con cierta soltura por una ciudad de habla inglesa, pues sabremos pedir un café, preguntar por una calle, y toda esa serie de aspectos prácticos por los que ha apostado este programa sacrificando otros temas más teóricos.

La presentación y un ejemplar manual que informa con exactitud y sencillez de cualquier aspecto del programa son dos aciertos más de este magnífico método de aprendizaje. Altamente recomendado para aquellos que necesiten saber cosas básicas del inglés y también para los que deseamos ampliar un poco nuestro vocabulario. A partir de ahora, es toda una aventura familiarizarse con un nuevo idioma.

– Anselmo Trejo



Didacta

Windows

Publimárketing S.L.

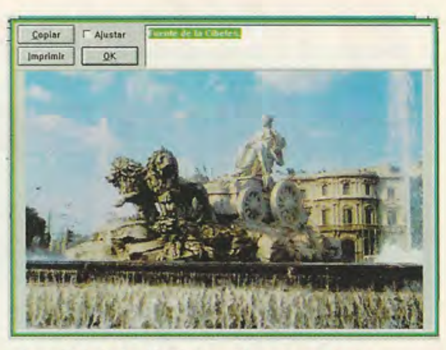
Casi todo el mundo tiene una enciclopedia en casa a la que acude para solventar cualquier duda, preparar un tema, o, simplemente, para entretenerse un rato curioseando. Pero seguro que muchas veces han surgido problemas cuando hemos encontrado el texto que buscábamos y nos hemos tenido que pasar media hora o más copiándolo, o a la hora de sacar esa preciosa foto que tan bien nos vendría para adornar la presentación de una tesis. En definitiva, los inconvenientes planteados por ser una enciclopedia algo almacenado en simples hojas de papel.

A partir de ahora, y gracias a *Didacta*, todos esos problemas se han acabado. Cuando encontremos el término deseado no hará falta copiarlo, se puede sacar por impresora. Lo mismo sucede en el caso de las fotos, aunque en este caso la impresora tendrá que ser en color si queremos un reproducción fidedigna de las cientos de fotografías excelentemente digitalizadas a las que tenemos acceso. Además, cuando queramos saber algo sobre un compositor no nos conformaremos con leer su biografía, también podremos escuchar un fragmento de su obra más famosa. Al leer un acontecimiento histórico como la caída del muro de Berlín, nos será posible ver un vídeo del momento en el que se produjo tan feliz acontecimiento. Si somos aficionados a la biología, tenemos a nuestra disposición no sólo animaciones de los animales más conocidos, sino también la opción de escuchar los sonidos con los que se comunican. Estos son sólo algunos ejemplos de las ventajas que ofrece *Didacta*, al ser una enciclopedia que cambia la hoja por el disco óptico como medio de almacenamiento, y al explotar al máximo las posibilidades de los sistemas multimedia tanto a nivel de textos y gráficos como de sonido y animaciones. Pero queremos dejar bien claro que *Didacta* no puede sustituir en ningún caso a una buena enciclopedia, pues todas las definiciones y explicaciones que incorpora son muy escuetas en comparación con las que ofrece una obra de consulta de varios volúmenes. Se trata más bien de un complemento, muy aprovechable, pues de él podremos sacar textos, fotografías, ver vídeos, escuchar música y sonidos, etc.



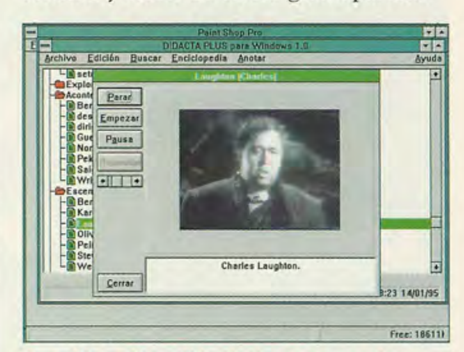
Al estar grabadas en el formato Windows, podemos utilizar las imágenes en otras utilidades del sistema.

Nada más entrar en el programa aparece la sección de texto, en la que con sólo introducir la palabra o término deseado, inmediatamente aparecerá la ventana de texto con una explicación similar a la que podemos encontrar en cualquier enciclopedia. Pero como antes mencionábamos, en forma mucho más contenida, aunque la ventaja es que la búsqueda es más sencilla y rápida que en cualquier diccionario. Además, teniendo en cuenta que estamos en el entorno *Windows*, siempre tenemos la interesante oportunidad de cortar el texto que seleccionemos y pegarlo en un documento a través de nuestro habitual procesador de textos, o cambiar su tipo



La calidad de digitalización es excelente.

de letra para sacarlo por la impresora predeterminada, etc. Todas estas opciones se repiten en la sección de fotografías e ilustraciones, un conjunto de 785 imágenes en millones de colores, que se pueden ampliar mediante la opción de encuadre, con lo que se gana en tamaño, pero se pierde en definición. Esta ingente cantidad de gráficos están clasificados en cinco grandes temas: ciudades y monumentos; personajes célebres; naturaleza; obras de arte; y transportes-armamento. A su vez, cada uno de estos temas está dividido en múltiples subsecciones, con lo que el método de búsqueda es sumamente sencillo y claro. El tercer gran apartado



Los vídeos disponibles incluyen secuencias cinematográficas de los actores más famosos.



Todas las animaciones poseen un nivel de calidad y fluidez más que notables.



Los mapas son lo peor de esta enciclopedia.

es el correspondiente a los mapas, en el que aparecen un total de 215 representaciones geográficas que, ordenadas por continentes, igualmente pueden ser transportadas a través de *Windows*, pero que en muchos casos carecen de la calidad y contenido de puntos que puedan darse en el más sencillo atlas geográfico.

Pasamos ahora ha hablar de las secciones típicas del mundo multimedia, es decir, las de música, sonido y vídeos. En el apartado de música, existen unos 50 ficheros musicales que corresponden a extractos de las composiciones de los más famosos músicos clásicos. Se incluyen también ejemplos de arias, habaneras, tenor y seguidilla. La calidad de reproducción responde a la exigencia de la música clásica, es decir, ausencia total de ruidos y gran separación entre canales, lo que permite distinguir en todo momento los instrumentos que están sonando. En la sección de sonidos, podemos deleitarnos escuchando estupendas y limpias digitalizaciones de los instrumentos musicales clásicos (aparecen los más comunes de viento, cuerda y percusión) o oyendo "hablar" a más de treinta animales. Como en los apartados gráficos, en los sonoros también puede utilizarse cualquier fichero en todo el sistema *Windows*. Tal vez lo que más llama la atención de *Didacta* son los 50 vídeos que podemos contemplar con una sobresaliente calidad en cuanto a definición, color y fluidez de la imagen, y que nos muestras secuencias de la naturaleza (¡alucinante la del crecimiento de las setas!), de la exploración espacial, acontecimientos históricos, escenas de películas, mundo animal y personajes. Nos hemos encontrado de todo, desde unamaravillosa secuencia del mítico filme Ciudadano Kane del gran Orson Welles a la simpleza de un vídeo sobre los peinados de los años sesenta. Por último, dos secciones menos



Podemos ver los importantes monumentos y lugares de interés turístico de España.

espectaculares pero de máxima utilidad: sinónimos y conjugación verbal. En la primera encontramos distintos significantes para un mismo significado, y en la segunda, podemos repasar una de las partes que hacen de nuestro idioma una lengua muy compleja; los veinte tiempos verbales, con ejemplos de la declinación de varios verbos.

El interface de manejo del programa es, como es habitual en *Windows*, a base de ratón, aunque también se pueden utilizar atajos del teclado. Lo único reprochable en este aspecto es la sencillez y falta de diseño de los menús de opciones y selección. Es cierto que se ha querido dar un aire de seriedad a todo el conjunto, pero esto no impedía que se hubiera apostado por una presentación más atractiva. En cuanto al hardware necesario, el programa funciona perfectamente con 4MB, aunque para no alargar los tiempos de carga en exceso es recomendable una unidad de doble velocidad. Así mismo, con una sencilla SoundBlaster el sonido es más que aceptable, aunque, como

Podemos sacar por impresora cualquier texto.



Didacta es una interesante obra de consulta multimedia, atractiva y fácil de utilizar.

siempre, una tarjeta de dieciséis bits nos permitirá sacarle todo el provecho a la faceta auditiva. Para los gráficos, una SVGA de 16 millones de colores convertirá a nuestro ordenador en una base con cientos de datos, fotografías y documentos que se pueden contemplar con una calidad equiparable a la de la televisión.

Didacta es una completa, amena y espectacular obra de consulta, que es el complemento perfecto de cualquier enciclopedia y aprovecha las posibilidades que brinda un ordenador multimedia para sorprender por su sencillez de manejo y las interesantes posibilidades que ofrece. Sólo hay que lamentar lo escueto de las explicaciones y la simpleza de los mapas, pero lógicamente no hay espacio suficiente en un sólo CD-ROM, por lo que esperamos que muy pronto podamos cambiar nuestro diccionario de varios volúmenes, por uno en veinte discos compactos que añada animaciones y sonido a los gráficos y textos. Un auténtico sueño que esta experiencia piloto ha demostrado que puede hacerse realidad.

– Anselmo Trejo



CyberBoogie!

Windows/Mac

Times Mirror Multimedia

Uno, cuando tiene niños pequeños, tiene la oportunidad de escuchar a Sharon, Lois y Bram, los protagonistas del "Show del Elefante" de la cadena estadounidense Nickelodeon, y del *CyberBoogie!*. Este trío lleva entreteniendo a los niños de 2 a 6 años durante más de una década, primero con discos y después en la televisión. Sus alegres interpretaciones de antiguos temas siempre hacen sonreír. Sus complejos y divertidos arreglos son una maravillosa introducción a las posibilidades que ofrece la música.

Todos estos elementos están presentes en este nuevo CD-ROM de Times Mirror Multimedia. Desgraciadamente, no hay suficiente material como para que un niño vuelva una y otra vez al ordenador. Uno de los aspectos centrales es el Cyber Teatro, donde los niños pueden crear sus propios programas de dibujos animados. Los paneles con adhesivos muestran diferentes escenarios de fondo. Hay cinco personajes animados, llamados AniMates, y un montón de objetos para combinar, y que brinquen, salten y bailen mientras el trío canta. Los brazos, piernas y cabezas se pueden cambiar de un personaje a otro. Los objetos también bailan. Un sombrero explota en un ramo de flores; a una maleta le crecen piernas y una guitarra se convierte en un gusano sonriente. Pero las limitaciones técnicas impiden que el jugador vaya más allá. Sólo dos AniMates pueden bailar a la vez. El número de objetos por actuación es muy limitado. Sin embargo, en el disco hay espacio para más cosas.



Pulse en las flechas y tendrá más adhesivos.

El interfaz ha sido diseñado para los más pequeños, niños de 3 a 9 años. Todo se explica. Sólo la barra de herramientas se lee (serían de gran ayuda instrucciones habladas). El programa incluye diez números musicales que se pueden abrir y manipular. Si se combinara una versión técnicamente superior de *CyberBoogie*! con el *TuneLand* de 7th *Level*, los niños nunca abandonarían la pantalla del ordenador.

– Anne Gregor



Somebody Catch My Homework

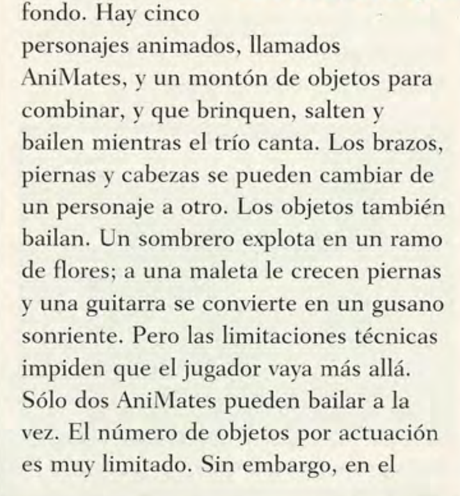
Windows/Mac

Discis

Hay una razón de por qué las rimas infantiles suelen ser una de las primeras cosas que memorizan los niños. Les atrae el juego de palabras, el ritmo y la gracia de las historias cortas. Discis aprovecha esa atracción con *Somebody Catch My Homework*, un disco de poemas dirigido a niños de 6 a 12 años. Esta adaptación del premiado libro de David L. Harrison incluye el texto y las ilustraciones (realizadas por Betsy Lewin) de dicho volumen, así como breves resúmenes de otros 18 libros Discis, incluidos: *My Silly CD of Opposites, The Tale of Peter Rabbit* y *The Paper Bag Princess.* Los poemas son sobre la escuela, olvidar tus deberes, ansiedad ante los exámenes, los chicos raros de la clase, el trato con los profesores y la emoción de aprender.



Los poemas de David L. Harrison están ilustrados por Betsy Lewin.



También puede ver varias páginas de algunos de los 18 libros de Discis.

Añadir valor didáctico y aumentar la edad de audiencia son opciones que se pueden ajustar y que le permiten cambiar la información recibida pulsando sobre el texto. Por ejemplo, pulse una vez para pronunciación, dos para definiciones, o pulse y mantenga pulsado el botón del ratón para equivalentes en Español.

La narración audio de los poemas es buena, con alegres voces infantiles y de vez en cuando por el mismo Harrison. El manual del programa también sugiere actividades padres-hijos para cada poema. Algunas son muy tontas, pero otras son divertidas e informativas, como por ejemplo, reunir una lista de idiomas, ofreciéndole la oportunidad de escribir en casa o de empezar un cuaderno de fichas.

– Leslie Mizell



Explorar los Planetas

Scholastic's The Magic School Bus Explores the Solar System & Exploring the Solar System and Beyond

Windows/Mac

Microsoft

Scholastic's The Magic School Bus Explores The Solar System, es una colaboración de Scholastic y Microsoft. El segundo producto de la nueva serie del Magic School Bus reproduce bastante bien el concepto y los personajes del programa de televisión de la cadena norteamericana PBS. Es un programa muy inteligente dividido en dos partes: un aula escolar y un juego que se desarrolla en el sistema solar. Aunque es un programa bastante "decente", no es suficiente.

La acción de la escena del aula se limita a breves lecciones sobre los planetas y a un número limitado de elementos interactivos; las explicaciones son demasiado breves e incluyen poca información, visualizada como apuntes o notas escritas a mano en un cuaderno de niño. Esto, por supuesto, da al niño mayor sensación de familiaridad pero sería preferible más contenido y menos fantasía. Los elementos interactivos son pocos y no muy interesantes. Muchos productos tienen más y mejores elementos. La serie Living Books me viene rápidamente a la mente.



En* Exploring the Solar System and Beyond *abundan las fotografías, pero los elementos multimedia incluidos son escasos.

En el juego, el autobús escolar mágico sufre su asombrosa y usual transformación, convirtiéndose en un cohete que despega. La Srta. Frizzle, la profesora de ciencias, desaparece durante una tormenta de meteoritos. El objetivo del juego es encontrarla recogiendo monedas en las lunas y planetas, y utilizándolas para conseguir pistas sobre dónde está. Tendrá que saltar a través de volcanes y cañones, subir a plataformas flotantes y móviles para alcanzar las monedas. Los efectos de la gravedad en los distintos planetas y lunas quedan así gráficamente demostrados. En algunos planetas la acción es bastante difícil y puede ser frustrante para algunos niños. Se puede usar la información sobre los planetas y las pistas para encontrar a la Srta. Frizzle. Fuera del juego, el niño puede desarrollar actividades en cada planeta que ilustran fenómenos astronómicos como los anillos de Saturno.

Exploring the Solar System and Beyond, de National Geographic, le lleva a uno a preguntarse por qué los editores se han molestado. El disco está compuesto por un grupo de cuatro libros con dibujos y fotografías del Sistema Solar. Aunque los libros son muy atractivos e incluyen excelentes fotografías, la pregunta sería ¿por qué están en un CD-ROM? Los elementos interactivos son primitivos y consisten



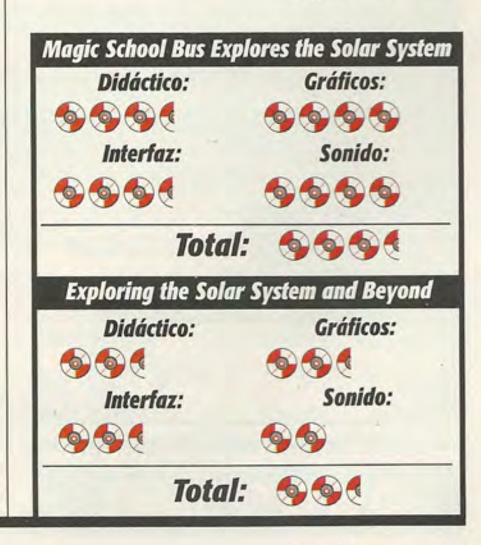
Su punto de inicio en* Magic School Bus*: el colegio. Suba al autobús que hay fuera para que empiece el juego.



Un autobús de diferente color:* Magic School Bus *llega a todas partes, incluidos Plutón y Mercurio.

principalmente en pronunciaciones de los objetos que aparecen en la pantalla. No hay ninguna animación y muy pocos efectos sonoros. El contenido de la información es normal. La conclusión acerca de *Exploring the Solar System and Beyond* sería ¿por qué tendría que pagar alguien tanto dinero por un CD-ROM con información que un libro puede incluir igual de bien y a mejor precio?

– Jeffrey Robinson



What's the Secret?

Windows/Mac

3M Learning Software

Basado en el programa de televisión de la cadena PBS, "Newton's Apple", *What's the Secret?* presenta varios temas científicos combinando fragmentos del programa de TV con gráficos animados. Lo mejor del producto, para edades de 8 a 12 años, es una serie de experimentos que ilustran los temas. Usted controla las variables y esto le permite estudiar sus interrelaciones. Es un gran concepto.

¿Qué es lo primero que se le ocurre cuando piensa en las abejas? Probablemente su respuesta será que pican. ¿Y qué me dice de abejas danzarinas? Con una programación fascinante, *What's the Secret?* le muestra los códigos que utilizan las abejas para indicar el lugar, la distancia y calidad del néctar de las flores. Después, empieza la diversión. El programa le permite diseñar su propio baile para comunicar a las abejas dónde ha colocado unas flores, qué tal están y a qué distancia se encuentran. Otros experimentos muestran el efecto de rozamiento que se produce sobre las montañas rusas y cómo el medio conductor afecta a la velocidad del sonido.

Hay muchos vídeos, de hecho casi todas las pantallas tienen uno. Por ejemplo, durante la discusión del corazón, hay vídeos que muestran transplantes de corazón, distintos productos sanguíneos y los tipos de sangre. Cada pantalla incluye también un icono que sugiere demostraciones. Por ejemplo, en la pantalla del efecto Doppler verá cómo utilizar un trozo de cuerda y un sonajero para crear el efecto. A través de la barra de la parte superior se accede a una lista de palabras y recursos, así como de carreras relacionadas con el tema en pantalla.

Hay muchas cosas atractivas en este programa. Los experimentos son muy agudos y muestran muy bien los conceptos científicos. De hecho, me gustaría que hubieran incluido más. Menos notoria es la velocidad del programa. Cargar desde el disco es lento y frustrante. Además, no hay ninguna línea temática en el disco. Los temas no tienen relación y puede pasar del funcionamiento del corazón, a los conceptos de fricción e inercia de las montañas rusas, a cómo se comunican las abejas.

Yo hubiera preferido un ajuste más unificado de conceptos que se reforzaran el uno al otro.

Éste es un concepto fantástico para un CD-ROM y un esfuerzo notable, pero, podría haberse realizado mejor.

– Jeffrey Robinson

El principio del programa. El personaje es Isaac Newton.

¿Le gustan las montañas rusas? Pruebe este experimento.

¿La danza de las abejas? ¡Qué apuesta!

¿El sonido viaja más rápido para nosotros o para los delfines? Aquí tiene la respuesta.



People Behind the Holidays

Windows/Mac

National Geographic Society

En *People Behind the Holidays*, Colón, Lincoln y Washington cuentan sus historias en primera persona ("cuando tenía 67 años, enfermé y me morí en la cama"). El libro de King reduce sus logros a una rima ("La obra de Martin Luther King/empezó a cambiar las injustas leyes; Más gente de todos los colores/se reunió por todas partes"). Por lo menos con el panfleto de los Peregrinos aprendes algo sobre su estilo de vida...

Está bien que estos "folletos" se escriban pensando en los niños, pero ¿qué sentido tiene que los niños sepan que el padre de Lincoln plantaba calabazas y maíz para ayudarles a entender la guerra civil? ¿Por qué escribir que "Washington nació aproximadamente hace 260 años", en lugar de poner "en 1732"? Y ahora que Colón comparte la culpa de haber introducido la esclavitud en las Américas, por qué no mencionar de paso "Los isleños nos tenían miedo. Les capturábamos y les hacíamos trabajar para nosotros." (¡qué espanto!).

Las guías de actividades fueron obviamente diseñadas para los profesores y sugieren por ejemplo, discusiones sobre cambios de hogar en el panfleto de los Peregrinos; o contar el número de semillas de una calabaza; aprender la palabra "estratagema", y cómo hacer mosaicos. La ayuda de un profesor o padre puede hacer más útil este disco, pero la verdad es que *People Behind the Holidays*, no es algo que a su hijo le vaya a entusiasmar, tampoco va a aprender mucha historia, ni con ayuda, ni sin ella.

Muchos de los textos de este CD-ROM son realmente ridículos.



Los gráficos que aparecen en el programa son demasiado infantiles.

– Leslie Mizell

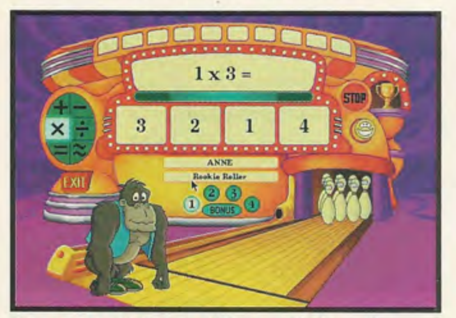


Math Workshop

Mac

Broderbund

Broderbund ha puesto mucho esfuerzo e ideas en este título educativo. Ofrece tres niveles de dificultad en cada una de sus secciones, para que los niños puedan progresar a medida que van dominando los problemas más sencillos de cálculo matemático, fracciones, lógica y patrones. El interfaz es sencillo y fácil de utilizar. Los niños pueden ver su progreso y no tendrán ninguna dificultad en entender las habilidades que tienen que dominar. Su guía Polly siempre está ahí para ayudarles.



Jugar a los Bolos por Números le llevará a realizar complicados cálculos.

Todos estos elementos son importantes en un buen producto didáctico. Sin embargo, no hay manera de evitar la premisa que subyace a este programa. Sigue siendo un planteamiento basado en ejercicios de matemáticas y en practicar, aunque disfrazado con bonitos gráficos.

El título incluye una guía-vídeo para padres, una compilación en Quick Time de entrevistas con profesores que explican la importancia de las matemáticas y cómo hacerlas interesantes. En la sección de Actividades y Recursos, los niños y padres pueden imprimir las instrucciones de los juegos matemáticos, listas de lecturas, fuentes de materiales de aprendizaje relacionados con la matemáticas, y puntos de Internet relacionados con la educación matemática de los niños.

Jugar a los Bolos por Números es para los cálculos mentales matemáticos lo que una sección de ritmo es para las fracciones. Dirige a los jugadores a través de cálculos cada vez más complicados. El éxito se mide en bolos y la entrada a una ronda de bonos.

En la sección de Estimación eché de menos las ayudas visuales que aparecen en un programa como el *Treasure Galaxy*, de Learning Company; la estimación no es un asunto de memorización, sino de aprender a establecer relaciones entre el tamaño físico y las medidas.

Cuando los jugadores se cansen de competir contra reloj, pueden pasar a la ventana Patrones, un rincón donde pintar que ofrece patrones geométricos y da a los niños la oportunidad de colorearlos al azar o de una determinada manera. Hay muchas posibilidades de juego.

– Anne Gregor



Eyewitness Encyclopedia of Science

Windows/Mac

DK Multimedia



El inicio de su viaje: la consola.

Fuegos artificiales en el cielo, cohetes experimentales haciendo una carrera a través del espacio, y glóbulos blancos comiéndose las bacterias, son algunas de las cosas que verá en la *Eyewitness*







¿Quiere saber más cosas sobre Pasteur, Mendel y Pascal? Apunte y pulse.

Encyclopedia of Science. El CD-ROM que DK ha sacado para niños de 10 años en adelante, cuenta con algunas de las mejores presentaciones multimedia de temas científicos y tecnológicos que se ha visto hasta ahora. Se incluye información sobre física, química, matemáticas y ciencias naturales. También hay una breve sección de astronomía. El disco incluye más de 1.700 entradas con vídeo, animación, ilustraciones, fotografías y más de 90.000 palabras de texto.

Otras de sus características son una bonita presentación de la Tabla Periódica de los Elementos; la sección ¿Quién es Quién? de los científicos; y un juego de preguntas. Además, hay un índice y los contenidos de pantalla pueden ser impresos o copiados en el Bloc de Notas Windows. La primera pantalla de cada tema es leída en voz alta. Los niños disfrutarán. La mayoría de las pantallas listan otras temas relacionados; por ejemplo, desde la pantalla donde se describe la radioactividad, puede pasar a una subsección sobre la Vida Media de una Partícula Radioactiva. Además, hay una caja "ver también", con listas de temas relacionados explicados en otras partes del programa.

Los temas de ciencia y tecnología son muy ricos y exigen ser descritos utilizando la tecnología multimedia. La sección de Física está llena de secuencias animadas con ilustraciones de fisión y fusión nuclear, relatividad y magnetismo. También se da vida a los conceptos matemáticos de los gráficos y secuencias, y al origen de los números. En la sección Ciencias de la Vida, hay muchos vídeos sobre la Metamorfosis de una mariquita, un colibrí volando y una abeja polinizando una flor. Las animaciones y vídeos incluyen voces que narran la acción. La sección de Química defrauda un poco. Los segmentos multimedia son buenos, pero encontré varios errores. Por ejemplo, se dice que todos los gases están compuestos por moléculas; ¿y los gases nobles que están formados por un solo átomo? La separación de mezclas, que es un proceso físico, se explica debajo del apartado llamado Reacciones. Aun así es un buen producto.



En esta enciclopedia hay muchas e interesantes imágenes.



Elija su opción dentro del variado universo de la Física.

La sección "¿Quién es Quién?" podría mejorarse. La información es buena, pero tan sólo aparecen figuras históricas. Pocos científicos modernos han sido incluidos, ni siquiera Richard Feynman, Premio Nobel.

En resumen, se trata de un producto lleno de información interesante. Los vídeos son ilustran perfectamente. El diseño gráfico es fabuloso y el audio es nítido y claro. La calidad general es lo bastante buena como para perdonar los posibles errores. Mi hijo de cuatro años se sentó con su abuelo durante 40 minutos, mirando las animaciones. Estaban fascinados. Usted también lo estará.

– Jeffrey Robinson



Where in the USA is Carmen Sandiego?

Windows/Mac

Broderbund

Justo cuando pensaba que no saldría nada nuevo de la serie educativa de Carmen, Broderbund mejora su clásico y lo hace para que valga la pena volverlo a jugar otra vez.

La tecnología del CD-ROM trae a este juego un mundo aún más bonito donde los niños, desempeñando el papel de un detective, deberán arruinar los planes de Carmen Sandiego y su banda de malvados compañeros. Para ayudarles en su búsqueda, los niños pueden acceder a todos los recursos de la agencia de detectives ACMI, incluido un teléfono celular, viajes gratis, Voice Mail ACMI y la siempre dispuesta ayuda de Crime Net. Los niños también pueden utilizar aparatos no electrónicos para buscar a la banda de Carmen. El juego incluye una copia del *The World Almanac of the U.S.A* que los niños pueden utilizar para seguir a su resbaladiza presa.

Una de las grandes mejoras de esta nueva edición, es la introducción de música regional a lo largo del programa. Dependiendo de dónde esté su detective en cada momento, escuchará música Inuit (de Alaska) o canciones vaqueras de Wyoming).

La música regional y los dialectos dan vida a EE. UU., en esta versión actualizada de Carmen Sandiego.

Además, hay pistas habladas en dialectos regionales que también ayudan a los niños a identificar a EE. UU. como una mezcla dinámica de gentes y culturas. Más de 600 pistas nuevas y espléndidas fotografías. Hasta los antiguos jugadores, encontrarán nuevas aventuras.



Tome algunas fotografías durante sus viajes y quizá tenga suerte de captar y ver a Carmen Sandiego en su visor.

– Peter Scisco



Eagle Eye Mysteries in London

DOS/Mac

Electronic Arts (EA*Kids)

Los niños que hayan jugado con la Encyclopedia Brown, Three Investigators u otros libros del tipo "resuélvelo tú mismo", encontrarán emocionante la serie Eagle Eye Mysteries, que ofrece inteligentes misterios cuyo fin es el entretenimiento.

En este segundo disco de la serie, los gemelos Jake y Jennifer Eagle visitan a sus parientes británicos. Los misterios caen del cielo, más de cuatro docenas en total, y deberá intentar solucionarlos con el gemelo que elija. En casos como el de "The Sherlock Holmes Hoax", "The Robin Hood Hacker" y "The Hampton Haunt", siga las pistas y descubra al sospechoso. El valor didáctico está en los vídeos de lugares famosos de Londres y de otras zonas próximas, como Stonehenge y el Castillo de Windsor.



Pregunte a sospechosos dentro y fuera de Londres; la información se guardará como prueba para su uso posterior.



Visitará muchos lugares de Londres. Los vídeos le corroborarán que el viaje mereció la pena.

Además de practicar el razonamiento deductivo puede recibir lecciones con ejercicios como leer un horario de trenes o el mapa, traducir jeroglíficos y convertir las medidas métricas. También aprenderá sobre temas tan diversos como Mary Shelley, monedas romanas y monos chillones; y todo se presenta de un modo cordial y amenísimo. Es divertido estar con los gemelos y utilizar personajes como Astrid, el amigo de pelo morado del primo Nigel; o el inspector Gage de Scotland Yard que añade continuidad al juego.

Aunque quizá no gane ningún premio técnico por gráficos, ni por sonido, el valor educativo compensa con creces su puntuación global.

– Leslie Mizell



Dangerous Creatures

Windows

Microsoft

Los animales más exóticos, peligrosos y atractivos se dan cita en un nuevo CD-ROM de la serie "Home" de Microsoft. A través de sus vídeos, imágenes, textos y explicaciones, *Dangerous Creatures* conseguirá transportarle a cualquier lugar del mundo con el fin de mostrarle su fauna más curiosa, y explicarle los datos más sorprendentes que rodean la vida salvaje. Todo ello con la idea subyacente del respeto a los animales y el esfuerzo por conservarlos.



Lo primero es situarnos en el mapa y saber con qué peligros nos vamos a enfrentar.



Para todos aquellos a los que les apasione los reptiles, aquí los tienen y muy peligrosos.

Si los americanos han acuñado el término "edutainment" para definir aquellos programas que enseñan y divierten a la vez, *Dangerous Creatures* podría entrar en esa categoría perfectamente, ya que trata el tema de la fauna salvaje de una forma amena, atractiva y apta para toda la familia.

Nada más arrancar el programa desde Windows, se nos preguntará si queremos ver una especie de película, a modo de introducción al tema que trata el CD. Esta introducción, gracias al sonido espectacular con el que cuenta *Dangerous Creatures*, servirá para ambientarnos.

La pantalla principal del programa nos invita a escoger entre cinco apartados fundamentales por los que podemos comenzar nuestra expedición por el mundo animal más peligroso. Estas cinco categorías son: *Atlas, Armas, Guías, Hábitats e Índice.*

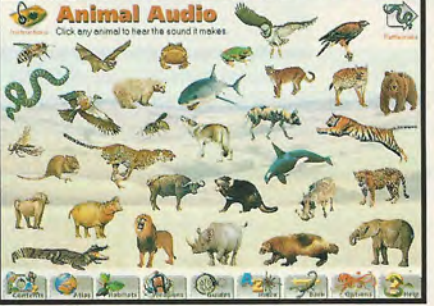


Una ordenación albafética sitúa las especies que vamos a estudiar y de las que sabremos mucho más sobre sus costumbres.

Por medio del Atlas, dividido en continentes, podremos desplazarnos a cualquier lugar del globo para luego escoger entre los animales más peligrosos que allí habitan. Una vez escogido uno, pasará a ocupar toda la pantalla, y veremos fotografías espectaculares, acompañadas de un pequeño texto explicativo. Luego, el usuario podrá pulsar con el ratón sobre los temas más interesantes relacionados con el animal para conocer más a fondo su modo de vida y sus secretos mejor guardados. Para todas y cada una de las criaturas salvajes, ha sido realizado un pequeño vídeo mediante el cual seremos testigos de sus comportamientos más íntimos y sorprendentes. Pero este Atlas es sólo una de las vías que el programa nos propone para explorar la fauna salvaje.



Aquí está el mamífero más rápido de la Tierra. Su carrera es todo un espectáculo.



Los sonidos de los animales, su forma de comunicarse, también está presente en este CD.

En el apartado "*Armas*"



El escorpión es capaz de acabar con enemigos mucho más grandes que él mismo.

encontraremos diversos animales agrupados por métodos de defensa (garras, colmillos, veneno), y así conoceremos cuáles son los más peligrosos o cuáles lo parecen, pero al final resultan ser inofensivos.

La exploración continúa con la opción de "*Hábitats*". Por medio de ella sabremos qué animales se esconden en los bosques más oscuros, en los fondos marinos, en las estepas, en los desiertos, en las charcas o en el ártico.



Todo en este CD-ROM está fragmentado de manera que su búsqueda sea fácil.





Los grandes felinos se sitúan casi a la cabeza de la pirámide de los depredadores.

Por otro lado, el Índice nos permitirá localizar nuestro animal favorito con sólo pulsar sobre las letras del abecedario o escribir su nombre directamente. Es la forma más directa de acceder a la información que nos proporciona *Dangerous Creatures*.

La última experiencia que nos propone el programa, llamada "*Guías*", nos llevará a vivir las aventuras más emocionantes acompañados de tres expertos en la materia. Junto a ellos podremos recorrer la selva Amazónica, los arrecifes de coral, o ser miembros de un safari fotográfico por África, beneficiándonos siempre de su experiencia y explicaciones.

Toda la información contenida en este CD-ROM está tratada con absoluto rigor científico, pero se muestra al usuario de la forma más amena y sobre todo visual. Los interminables textos propios de cualquier enciclopedia han sido sustituidos por pequeñas y concisas explicaciones acompañadas de espectaculares fotografías, vídeos, sonidos y locuciones (sí, Multimedia). Además, todos los contenidos están relacionados entre sí, para dar una agradable sensación de agilidad al programa. Así por ejemplo, si estamos conociendo la vida de los osos polares, y pulsamos un botón con forma de flecha situado en la parte superior derecha de la pantalla, oiremos frases del tipo "otro animal que podemos encontrar en el hábitat del Oso Polar es la Ballena Asesina" e inmediatamente después de esto pasaremos a toda una sección dedicada a este segundo animal.



El interfaz de este programa es muy intuitivo, al igual que las pantallas de presentación de las distintas materias.

El programa se completa así mismo con una serie de pequeños y didácticos juegos monográficos como aquellos que nos proponen adivinar a qué animal pertenecen una serie de ojos o dientes, etc... Todos los CD de la serie *Home* de Microsoft tienen varias cosas común: son entretenidos, tienen una calidad asombrosa y pueden ser disfrutados por todos los miembros de la familia. Y este *Dangerous Creatures* no iba a ser una excepción. Los más pequeños encontrarán en él la forma más divertida de conocer los animales más temibles de la Naturaleza, mientras que los adultos se sorprenderán de la calidad de sus imágenes, sonidos y vídeos así como de los datos que contiene. Claro que si usted pretende sacarle todo el partido a *Dangerous Creatures*, más vale que su nivel de inglés sea aceptable, ya que de otra forma se perderá más de una explicación curiosa acerca de cualquiera de los animales que habitan en este CD.

La mejor conclusión que podemos sacar de este software es su enorme potencial didáctico.



También tiempos pasados están presentes en esta gran obra educativa...

– Fco. Javier Rodríguez



RUFF´S BONE

Mac/Windows

BRODERBUND

El aprendizaje de los niños a través de programas de ordenador es uno de los fenómenos más en auge. De hecho, cada mes aparece en el mercado algún producto de los que se encuadran dentro del "edutainment", mezcla de las palabras "educational" y "entertainment". Dicho término refleja perfectamente el espíritu de este tipo de programas, ya que por un lado se trata de educar, pero al mismo tiempo se trata de divertir a través de lo que sucede en la pantalla. Algo en lo que están de acuerdo todos los educadores, es que



La línea de los dibujos que nos presenta este CD-ROM es atractiva tanto para los pequeños como para los grandes. Sus personajes son realmente pintorescos...

Las historias que nos presentan contienen una carga de imaginación brutal. Como prueba, un botón, es decir, esta pantalla.

los niños aprenden más rápido con la ayuda de dibujos y voces, elementos que los ordenadores de hoy en día pueden ofrecer sin ningún tipo de problemas. Y en esto es precisamente en lo que se basa la colección de programas Living Books, a la que pertenece este *Ruff's Bone*.

Los productos que han salido (y saldrán) bajo el sello de Living Books tienen un nexo común. Se trata de cuentos infantiles, estructurados en un número determinado de viñetas (normalmente una docena), en cada una de las cuales suceden diferentes cosas al interactuar con el ratón en los objetos o personajes que aparecen en la pantalla. Así, por ejemplo, en *Ruff's Bone* es la historia de un perro llamado Ruff que tiene que perseguir un hueso que su amo le ha tirado. En esta búsqueda se verá inmerso en una serie de peripecias que le trasladarán al mundo de las cavernas, al cielo montado en una nube, al planeta Huesos e incluso a un viaje por el espacio contemplando las estrellas. En todas y cada una de las pantallas, existen personajes y objetos que, al pulsar sobre ellos, cobrarán vida, proporcionándonos ratos muy divertidos. Por ejemplo, de una nube saldrá Dios lanzando rayos, o al activar una canasta aparecerá un jugador de baloncesto para encestar, e incluso podremos contemplar alguna de las constelaciones del cielo, entre ellas Sagitario que pincha la Tierra. Como puede ver, se trata de algo realmente atractivo. Además, al comienzo de cada viñeta aparece una pequeña descripción de lo que está ocurriendo en la parte superior de la pantalla, a la vez que una voz en perfecto castellano va leyendo todo el texto, y esto tantas veces como uno quiera. De este modo, el niño aprenderá algunas palabras que



Todo, absolutamente todo puede utilizarse para que los niños aprendan cualquier materia, por difícil que ésta sea.

desconocía o simplemente, mejorará su lectura.

Como ya dije antes, una de las principales características de Ruff's Bone es que está diseñado para los niños, de modo que es posible que a los adultos no les resulte tan entretenido si lo ven solos, pero les aseguro que si lo ven con su hijo, ambos lo pasarán en grande. Como el programa está pensado para niños, se han cuidado todos los



Las escena "dramáticas" también tienen un tratamiento didáctico y divertido. El pequeño siempre estará aprendiendo cosas nuevas.



Aunque más de un padre copiará este programa para que sus hijos aprendan cosas nuevas, seguro que ellos también practican...

aspectos, así encontramos un sencillo sistema de control (mover el ratón y pulsar en la zona que deseemos); analogías para que el niño identifique rápidamente el objeto (hasta el nombre del perro es onomatopéyico), y decorados realmente llamativos. Precisamente en este apartado hay que señalar que todos y cada uno de estos decorados mantienen un alto grado de calidad en los detalles y gráficos, siempre divertidos y llenos de color.

En el paquete se incluye también un libro con la historia, aunque en esta ocasión, los textos no estarán en castellano, sino en inglés. Algo que en absoluto desmerece al resto del producto, aunque obviamente preferimos la traducción. De todas formas conformémonos con la traducción de voces y textos en el programa, que aunque parezca estar hecho en la parte sur de América, tienen una calidad notable. Y siguiendo con el tema de las voces, destacar la posibilidad de elegir entre dos idiomas ya que el producto viene en inglés o en español. Como ve, *Ruff's Bone* es un fantástico programa que educará y entretendrá a su hijo (y a usted mismo), y todo en un único disco.

– Juan Antonio García



The Zoo: Behind the Scenes

Windows/Mac

Media Design Interactive

Como indica su nombre, este programa le permite ver lo que pasa dentro de un zoo: dar una vuelta por sus instalaciones, conocer a los empleados y aprender cosas sobre los animales que viven en el zoo de Marwell, Inglaterra. Aunque pueda parecer emocionante, es realmente aburrido.

The Zoo parece un documental mal realizado, como los que nos obligaban a ver en el colegio. La sección "El Día" incluye vídeos y diapositivas con narraciones que describen lo que pasa cada día. La mayoría de estos vídeos muestran a empleados dando de comer a los animales y limpiando sus jaulas. Es interesante las primeras veces, pero ¿cuántas veces quiere uno ver a un empleado del zoo echar comida a los patos? Hay también varios clips educativos, como por ejemplo el de un veterinario hablando sobre los cuidados que requiere una cebra enferma, o el de un empleado del zoo, evidentemente compasivo, que cuenta cómo alimentó a un bebé mangosta salvándole de la muerte.

Las Notas del encargado del zoo nos muestras características de todos los animales del recinto.

En la sección, "El Tour", dará una vuelta por el zoo con su Relaciones Públicas. En este clip de vídeo no aparecen para nada los animales, ¡no es que se parezca mucho a un tour de verdad! La sección "Gente" incluye entrevistas de vídeo con cinco empleados del zoo. Son más o menos interesantes la primera vez pero no merecen volver a ser vistas muchas veces.

Las mejores secciones son "El Lugar" y "Los Animales". A través del "Lugar" se accede a un mapa del zoo. Pulse sobre los puntos rojos de la pantalla del mapa para ver qué animales se encuentran en estos lugares. Pulsar dos veces sobre esos puntos le llevará a la sección Animales, con información y estadísticas sobre cada uno de ellos. Si accede a la sección "Animales" desde el interfaz principal, encontrará una lista en orden alfabético de más de 100 animales. La mayoría de las entradas de animales contienen vistas en primer plano y una cantidad bastante sustancial de información útil. Pero la calidad de estas secciones no compensa la flaqueza de otras, no lo suficiente como para justificar otro viaje al zoo.

– Lisa M. Howie



Scholastic´s The Magic Schoolbus Explores the Human Body

Windows

Microsoft

Seguro que a todos nos apetece realizar un viaje fantástico al interior del cuerpo humano... Raquel Welch no estará ahí, pero la Srta. Frizzle sí. La alegre Friz, así llamada por su clase de ciencias, es la estrella de la serie de textos de ciencia, *The Magic Schoolbus*, publicados por Scholastic para niños de 6 a 10 años. Ahora Microsoft Home ha llevado al CD-ROM el título con que debutó la serie *The Magic Schoolbus*, el título más popular de la serie.

Arnold, uno de los estudiantes de Friz, se ha tragado accidentalmente un autobús escolar mágico, un vehículo versátil, en parte Proteus, en parte Batmobile y en parte Submarino Amarillo, con Friz y su clase dentro. (Sin duda alguna, aconsejado por su departamento legal, Microsoft incluye un locutor que advierte a los niños que eso no puede pasar en la vida real). Mientras buscan una forma de salir, recorrerán 12 zonas escénicas del interior de Arnold, incluido el corazón, cerebro, hígado, riñones, piel, nariz, boca, estómago e intestinos.

Los niños que no encuentren muy emocionante este viaje al espacio interior, tendrán otras muchas cosas para hacer a lo largo del camino. Pueden jugar con los controles del autobús, o localizar su posición en un mapa de la guantera. Pueden darse la vuelta y escuchar comentarios (y chistes) sobre cada parte del cuerpo. O pueden jugar uno o más juegos didácticos en cada lugar. El juego del cerebro, por ejemplo, muestra que las acciones de Arnold son controladas por varias zonas de su materia gris. Un juego de pinball permite a los niños lanzar glóbulos a través del corazón, enseñándoles los elementos de la función vascular. Los más curiosos, encontrarán muchos lugares que al pulsarlos se animan.

El gran número de secuencias animadas con excesivo detalle confiere un realismo a veces poco grato. A los niños se les "revolverá" el estómago cuando el autobús caiga dentro de un estómago pantanoso, lleno de gusanitos de queso sin digerir y otras cosas menos identificables. Durante su instalación, el programa puede ser ajustado para que ocupe la pantalla completa, aunque las animaciones funcionarán más lentamente.

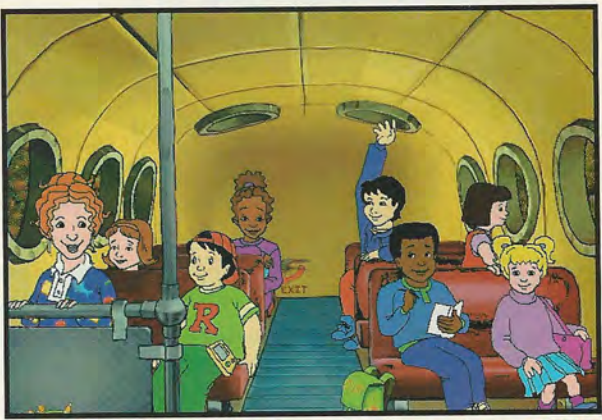
La calidad del sonido es buena pero hay menos narración de lo que se espera. Convendría que hubiera más mensajes hablados diciendo lo que está pasando, los niños se orientarían mejor.

Los jugadores necesitarán tener paciencia; este disco funciona lentamente hasta en una unidad de doble velocidad. No obstante, en el *Magic Schoolbus de Scholastic, Explores the Human Body*, pasan bastantes cosas como para asegurarse de que los niños aprenderán mucho de su propio interior.

– Steven Anzovin



Tome rumbo hacia el esófago. El Magic Schoolbus se convertirá en un submarino, un helicóptero, o un autobús para turistas.



Todos intercambian información y cuentan chistes durante el viaje.



Inicie su fantástico viaje por el cuerpo desde la clase de la Srta. Frizzle.

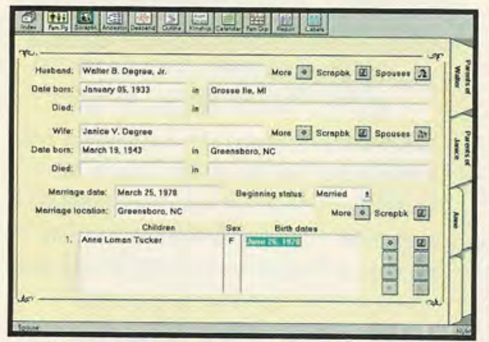
Didáctico: ◉◉◉◉
Gráficos: ◉◉◉◉◉
Interfaz: ◉◉◉◉
Sonido: ◉◉◉◉
Total: ◉◉◉◉

Family Tree Maker

Windows

Banner Blue Software

Confeccionar un árbol genealógico puede resultar una tarea ardua, a pesar de los conocimentos que uno posea sobre genealogía. Este CD-ROM



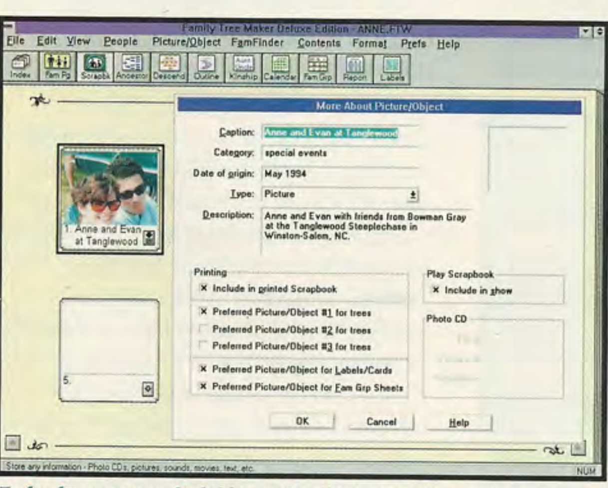
Family Tree Maker ***le ayuda a mantener registros detallados de sus antepasados y descendientes.***

de Banner Blue Software permitirá elaborar el árbol genealógico familiar de forma divertida y sin apenas esfuerzo.

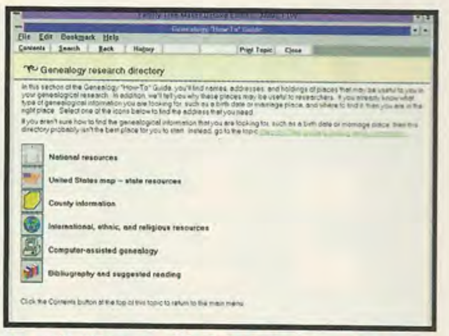
Family Tree Maker para Windows es un registro de nombres, fechas y notas, todo ello contenido en una práctica base de datos. Puede comenzar indicando la información básica relativa a los nacimientos, defunciones y matrimonios en las Páginas Familiares. Estas "carpetas" se utilizan asimismo para almacenar perfiles personales, junto con la formación y educación, las aficiones y el historial médico. *Family Tree Maker* añade de forma automática nuevas carpetas para los padres de cada nuevo miembro o los cónyuges (preve incluso la posibilidad de divorcios o parejas no tradicionales). Es capaz de almacenar hasta dos millones de nombres de familiares y 15 páginas de notas biográficas sobre cada uno de ellos. Las opciones de impresión de este producto son bastante extensas. Puede seleccionar entre 10 tipos diversos de antecedentes y descendientes, insertar informes médicos o variopintos. Adicionalmente, puede utilizar dichos informes para generar calendarios de cumpleaños y aniversarios, etiquetas para cartas... La mayor ventaja de *Family Tree Maker* es que le dispensa de tener que buscar, ordenar y organizar la información.

La función de Bloc de Notas ofrece múltiples usos: almacena información de vídeo, audio y fotos (que pueden comprimirse). Todas las personas incluidas en su árbol genealógico poseen una página con cabecera e información detallada sobre cada imagen. Mediante el Bloc de Notas es posible incluir las entradas contenidas en una presentación por pantalla o bien imprimirla a color o en blanco en negro.

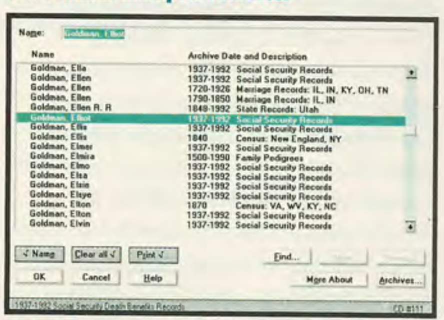
Si desea localizar información sobre algún antecesor suyo, dispone de una guía "How to...." que le ofrece cientos de consejos para iniciar su búsqueda. Por ejemplo, puede acceder a bases de datos en busca de archivos administrativos mediante el acceso on-line. *Family Tree Maker* dispone incluso de cartas estándar para solicitar información por correo.



Todas las personas incluidas en **Family Tree Maker** ***poseen su propio Bloc de Notas, donde se pueden añadir comentarios o ilustraciones, introducidos con un escáner o archivos Photo CD.***



La guía "How to..." le brinda instrucciones para inciar su búsqueda y utilizar los índices del disco, junto con inumerables consejos sobre cómo hallar múltiples recursos.



El Indice de Nombres incluye más de 150 millones de nombres, e indica cuál es la fuente de información más idónea.

La edición en CD-ROM Deluxe tiene el índice FamilyFinder, que le asiste en las búsquedas. La base de datos de 150 millones de nombres no contiene registros actuales; sólo guarda los archivos de los antecesores. Así, la búsqueda de "Julios Elko" me informó de que ese nombre podía hallarse en los archivos de la Seguridad Social entre los años 1937 y 1992 (disponibles en CD-ROM). *Family Tree Maker* indica el precio de ese CD-ROM y cómo puede solicitarlo.

Este programa es una herramienta imprescindible para el aficionado a la genealogía. Sus prestaciones son inmejorables, lo mismo que su capacidad de almacenamiento y su facilidad de manejo. Una excusa para adquirir un equipo multimedia, ¿no le parece?

– Anne L. Tucker



Diseño Digital para Niños

*EA*Kids Art Center y Kid Pix Studio*

Mac/Windows

Electronic Arts · Broderbund

Hasta hace bien poco los programas de dibujo artístico para niños consistían en simples colecciones de diseños y herramientas para dibujar. Otros programas más ambiciosos disponían de efectos de sonido para añadir a las imágenes, reservando las herramientas más sofisticadas para los programas de adultos. Sin embargo, las últimas versiones de programas de dibujos para niños disponen de todas las herramientas necesarias para elaborar desde sencillos garabatos a complejas transparencias.

EA Kids Art Center apareció a mediados del año pasado en versión para Macintosh y ahora está disponible la versión para Windows CD-ROM. Contiene los tradicionales libros para colorear, imágenes y un lienzo de dibujo electrónico. Ofrece asimismo herramientas novedosas, como el salvapantallas que permite que los niños exporten sus creaciones para que las puedan aplicar sus padres en un ordenador personal.

Kid Pix Studio, un "remake" de un conocido programa de Broderbund, merece todos los elogios. Mientras otros programas de dibujo han aumentado sus prestaciones, *Kid Pix* sigue fiel a sus orígenes y no pierde ni un ápice de las virtudes que le hicieron tan popular. El programa es sumamente adictivo.

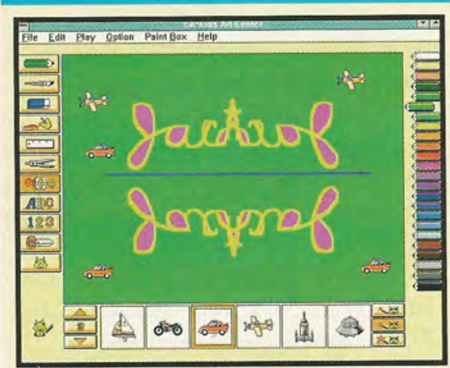
En *Art Center* hallará cinco tipos de actividades diferentes. Paint Box es un programa al estilo tradicional, con pinceles, colores y herramientas de dibujo. El interfaz se ha diseñado de forma que cualquier niño puede comenzar a dibujar sin complicaciones. Una de las características más destacables es la utilidad de espejo, que permite que los niños puedan crear sus diseños a partir de algo tan simple como su propio nombre.

Kid Pix Studio comprende seis actividades diversas, algunas incluso más sofisticadas que las de *Art Center*. Al igual que *Art Center*, los niños pueden comenzar a dibujar de inmediato, pero no deben escoger un color de fondo para empezar, sino que han de pintar la pantalla con la utilidad de relleno.

Ambos programas contienen cuadernos para colorear. El de *Art Center* incluye 12 escenas y personajes para que los niños coloreen con total libertad e incluso crear sombras.

De forma análoga, *Kid Pix Studio* incluye bocetos para que los niños dibujen, aunque el cuaderno para colorear no puede seleccionarse desde la pantalla principal, como sucedía en *Art Center*. Deben acudir a los menús y seleccionar la opción Colorear, lo que ralentiza ligeramente el acceso a las ilustraciones. Studio dispone de Propuestas de Dibujo, es decir, descripciones y frases para motivar la

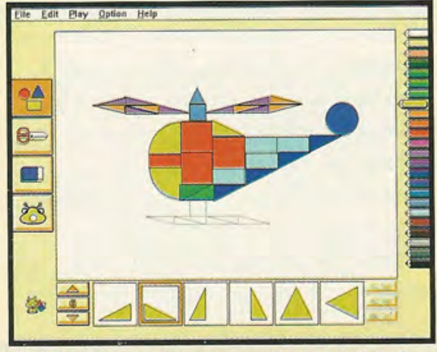
Navegar por *EA* Kids Art Center*



La utilidad de espejo permite a los niños crear ilustraciones a partir de su propio nombre.



El cuaderno de colorear permite experimentar con los colores sin necesidad de dotes artísticas.



El módulo de imágenes permite aprender el concepto de "forma" en los dibujos.



Si necesita un salvapantallas más original que los siderales de Windows, deje que sus hijos se lo creen. Sus imágenes podrán visualizarse como transparencias en su pantalla.

Explorar *Kid Pix Studio*



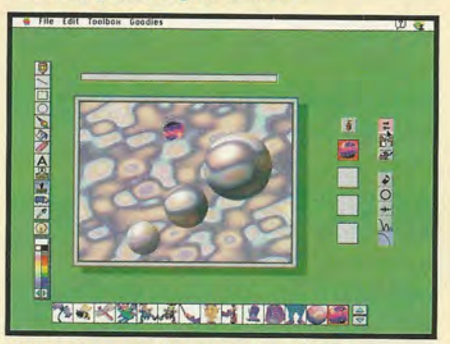
Los niños pueden animar los monigotes electrónicos y grabar sus movimientos.



Con el cuaderno de colorear, los niños pueden crear imágenes de gran calidad.



La pantalla creada se ordena y aparece como una presentación de transparencias.



Crear cortometrajes con animación de ilustraciones y combinación de fondos, es fácil.

creatividad de los niños. Asimismo, en *Art Center* es posible seleccionar escenas para insertarlas en un fondo, los niños podrán colocar objetos seleccionados deel programa. También pueden completar sus dibujos añadiendo monstruos y objetos misteriosos como por ejemplo, lápidas.

Kid Pix Studio no ofrece tantas facilidades para manipular las imágenes, puesto que los niños pueden insertar imágenes en sus dibujos aunque no disponen de fondos. No obstante, pueden dotar de animación a sus ilustraciones mediante el Animador de Imágenes.

Ambos programas difieren en sus restantes prestaciones. *Art Center* incluye una gama de 10 disfraces y la posibilidad de emplazar formas geométricas en cualquier dibujo. Una de las prestaciones más interesantes de *Art Center* es el salvapantallas. Los niños pueden organizar sus dibujos en forma de transparencias y mostrarlas de forma continuada.

Salvo por la utilidad de Salvapantallas, *Art Center* es mucho más fácil de utilizar que *Kid Pix Studio*. Así, en la utilidad de Monigotes Digitales (*Digital Puppet Maker*) los niños pueden seleccionar un monigote de entre una lista de actores electrónicos. Es posible modificar el teatro seleccionando el fondo o importando un dibujo creado en otra actividad.

Kid Pix Studio dispone de otras actividades de animación como los Moopies, en la que los niños pueden generar efectos visuales muy interesantes mediante la utilidad del pincel. Los dibujos pueden dotarse de animación y utilizarse dentro de una imagen en movimiento.

El programa TVLoca es la actividad más pasiva de todas las de Studio. Después de seleccionar un videoclip, los niños pueden modificarlo en la pantalla. Es una herramienta muy útil, aunque los niños prefieren los pinceles. Por otro lado, los videoclips no pueden utilizarse fuera del a utilidad de TVLoca.

Finalmente, *Kid Pix Studio* permite que los niños creen su propia biblioteca de dibujos electrónica. La utilidad de presentación de transparencias es facilísima de utilizar. Basta con que los niños seleccionen una posición en blanco de la Utilidad de transparencias e importar uno de los dibujos creados mediante otra actividad.

Cada presentación de transparencias puede incluir hasta 99 pantallas y cada una de ellas puede estar provista de efectos de sonido y de transiciones efectistas entre cada transparencia. Los efectos de sonido se seleccionan desde una biblioteca o bien se pueden grabar en el momento. No es necesario definir temporizadores; el propio sistema pasa las transparencias una tras otra. Como alternativa, los niños pueden salvar sus transparencias en formato Quicktime, de forma que pueden ejecutarlas como si fuera una película.

Ambos programas de dibujo artístico animarán a los niños a utilizar de forma creativa el ordenador. Los dos programas poseen una buena integración; los niños pueden utilizar sus creaciones a partir de una actividad como punto de partida para otra tarea diferente. *Art Center* es la mejor elección para los más pequeños, mientras que *Kid Pix Studio* se adecúa mejor a los niños de más edad.

– Peter Scisco



HABLAR DE NEGOCIOS

How To Really Start Your Own Business y Multimedia MBA

Windows/Mac • Windows

Zelos Digital Learning • Compact Publishing

Estos dos nuevos títulos contienen información sobre los aspectos que deben tenerse en cuenta para iniciar su propia empresa. Zelos Digital Learning, en colaboración con *Inc. Magazine*, ha editado en formato CD-ROM la versión electrónica del libro y del vídeo *How To Really Start Your Own Business.* Incluye ejemplos reales de empresarios como los fundadores de Pizza Hut, que explican sus experiencias empresariales. Compact Publishing (filial de Softkey Internacional) y Richard D. Irwin, Inc. (filial de Times Mirror) han desarrollado conjuntamente *Multimedia MBA*, un compendio de información sobre marketing, administración y gestión financiera de empresas, diseñado para ser utilizado tanto en la planificación de empresas como en la práctica diaria de su proyecto empresarial.

La premisa de *How To Really Start Your Own Business* es tan sencilla como su interfaz de usuario. Basta con responder a unas pocas preguntas sobre los objetivos de su empresa, para que se le asignen tres tutores, personajes del mundo empresarial, que actúan como sus mentores durante la gestación de su proyecto empresarial.

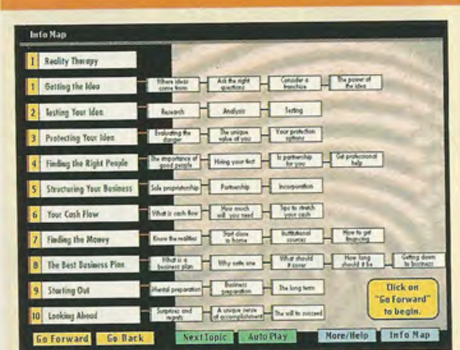
La pantalla inicial, denominada InfoMap, constituye el punto de partida e incluye una visión general de todo el sistema. Los diez "capítulos" comprenden temas como la Estructura de su negocio y La provisión de fondos. Puede atenerse al orden secuencial de las páginas de forma análoga a la consulta de un libro, o bien navegar libremente por el programa en busca de información.

Cada capítulo está dividido en diversos apartados. Si pulsa el ratón sobre uno de estos apartados, aparecerá un menú de presentación que incluye los puntos clave del apartado. Así por ejemplo, en el apartado Concepto de Empresa, puede hallar los temas Evaluación de franquicias y La clave del proyecto. Al pulsar el ratón sobre uno de sus mentores, éstos le comentarán la información relativa al apartado en cuestión.

How To Really Start Your Business destaca en dos puntos: su tratamiento de los aspectos que debe considerar cualquier empresario es exhaustivo, mientras que sus consejos prácticos, extraídos de la experiencia cotidiana de personas que han triunfado, animan y ponen sobre aviso a los futuros empresarios. Sin embargo, la información no es tan prolija como en otros productos similares y la utilización del medio no resulta demasiado innovadora. Tal y como indica su título, *Multimedia MBA* está concebido para proporcionar una formación empresarial completa y puede ser utilizado por cualquier empleado de una empresa, no exclusivamente el director de la misma.

Multimedia MBA contiene gran número de recursos y herramientas

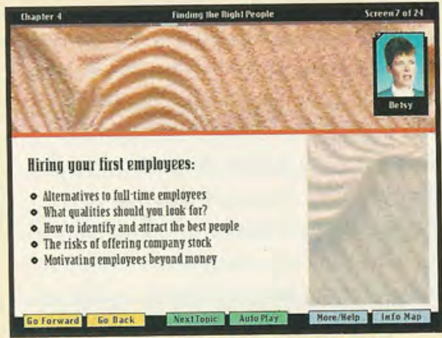
How To Really Start Your Own Business



InfoMap es el punto de partida de* How To Really Start Your Business *y muestra cómo se organiza la información del disco.

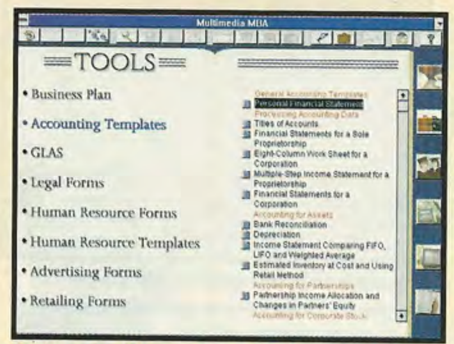


Los apartados principales del programa aparecen en formato de presentación, mientras que la información detallada consta en las narraciones.

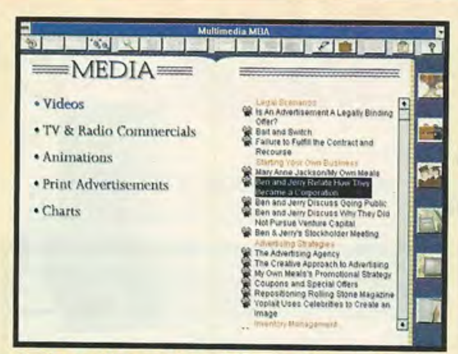


Si pulsa el ratón sobre las imágenes de los mentores, podrá escuchar las experiencias vividas de su propia voz.

Multimedia MBA



Multimedia MB cuenta con un formato de presentación bastante claro y de muy fácil acceso.



Cada sección contiene información sobre los diversos apartados, que puede leer o escuchar con una simple pulsación del ratón.



Empresarios como Ben y Jerry (fundadores de Pizza Hut) comparten su experiencia relativa a todas las áreas de la empresa.

educativas, así como información sobre marketing, finanzas y administración en general. Consta de diversas secciones a las que puede accederse mediante una pulsación del ratón sobre el icono correspondiente situado a la derecha de la pantalla. Asimismo, dispone de una barra de herramientas con utilidades.

El dinero es el factor clave en cualquier negocio, por ello *Multimedia MBA* concede gran importancia a los temas financieros. Además del texto relativo a los principios básicos de contabilidad, dispone de infinidad de diagramas desplegables y tablas de flujos. Las aplicaciones le asesoran en el desarrollo del plan de empresa. Los modelos de formularios de empresa pueden elaborarse desde su propio procesador de textos y su hoja de cálculo habitual. Basta con rellenar los formularios con la información numérica pertinente y volver a enlazar con *Multimedia MBA*.

La información sobre temas jurídicos no es menos importante a la hora de iniciar su actividad empresarial. *Multimedia MBA* provee numerosos ejemplos e incluso textos legales relativos a temas como las patentes, los contratos y la responsabilidad sobre los productos.

El conocimiento de sus derechos como empresario, y los de sus empleados, es un factor decisivo en las relaciones laborales de hoy en día. Por ello, el programa contiene información relevante sobre la seguridad social, la protección de la salud y demás temas puntuales de interés para los empleados. Asimismo puede consultar temas relativos a los consumidores para crear un servicio de atención al cliente.

Además de estos temas, *Multimedia MBA* incluye una biblioteca de referencia a la que puede acceder desde el Portafolios del programa, mediante la utilidad de copiar y pegar. De esta forma puede importar archivos y organizarlos de la forma más conveniente.

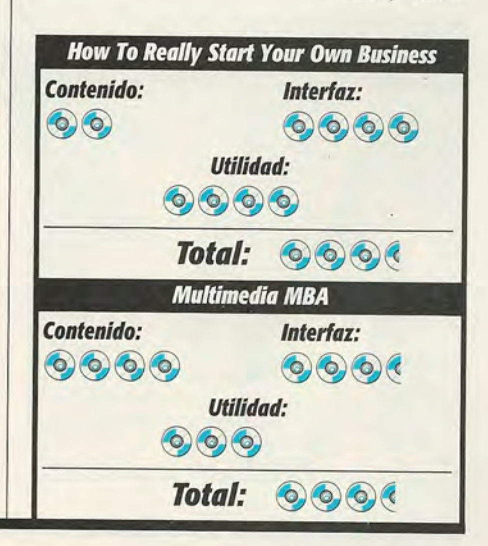
Toda esta información ocupa casi por completo el disco. Si bien gran parte son archivos de texto, dispone de abundante información en forma de audio y vídeo. La imprenta, la televisión y la radio se mencionan como elementos clave de publicidad y promoción. Los vídeoclips se utilizan para demostrar algunos casos de prácticas empresariales que se han beneficiado o perjudicado por la utilización de estos medios.

Si bien una imagen o un vídeoclip equivale a mil palabras en un programa como éste, los fragmentos multimedia podían haberse mejorado sensiblemente. Algunos de los videoclips, a pesar de los breves que eran, tardan más de dos minutos en cargarse en memoria. Otros, por el contrario, no funcionaban y colapsaron el sistema, mientras que la impresión de algunos de las muestras publicitarias resultaba de difícil lectura.

Si su intención es iniciar una empresa, y su presupuesto para formación es reducido pero desea invertir de forma inteligente el dinero, *Inc Magazine* ofrece estas herramientas en diversos formatos. Si dispone de lector CD-ROM, *How To Really Start Your Business* puede ser una buena inversión, a tenor de su precio. El medio visual interactivo puede satisfacer sus necesidades mejor que cualquier libro de texto. Sería de agradecer que los fabricantes de próximas versiones de este programa concedan mayor importancia a la utilización de la tecnología *Multimedia*. *Multimedia MBA* rebosa información y consejos valiosos, aunque los elementos visuales deben mejorarse bastante.

Si bien es cierto el axioma de que es necesario invertir dinero para poder obtener beneficios, y puesto que la oferta de cursos similares es abrumadora, la elección de un programa de estas características es compleja. Si está dispuesto a obviar algunas de las limitaciones de estos programas, podrá apreciar todo lo que le ofrecen.

– Kathy Yakal



Sports Illustrated Swimsuit Calendar

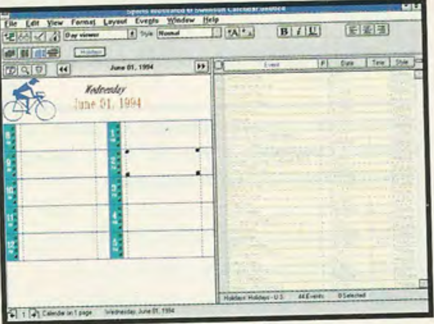
Windows

Softkey

La idea de crear su propio calendario puede resultar muy tentadora. Puede elegir entre gran diversidad de formatos de calendarios (por ejemplo, mensual, por semanas, etc.) y añadir infinidad de acontecimientos (cumpleaños, aniversarios, reuniones), modificando esta información en cualquier momento de la forma más fácil, añadiendo las imágenes de las modelos que prefiera.

El disco enumera las festividades propias de Estados Unidos, Canadá y España. También incluye los cumpleaños de los deportistas más conocidos e imágenes de deportes en *clip art* que puede añadir a su calendario.

Ahora comienza lo interesante de este programa. Puede visualizar como en una presentación todas las modelos, aunque no resulta fácil deleitarse contemplando estas bellezas. Lo primero que tiene ocasión de observar es un álbum de fotos simulado que contiene imágenes de poco más de media pulgada de tamaño. Puede optar por visualizar las imágenes en pantalla completa. Desgraciadamente, esas dimensiones superan las medidas de su monitor, de forma que la vista es parcial, por lo que debe ajustar manualmente las esquinas de la imagen para adaptarla al tamaño de su monitor.



Puede seleccionar cualquier clase de calendario, incluso un planificador diario.

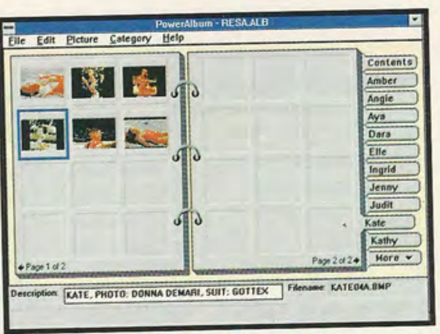
Este problema se repite en todo el programa. Lo mismo sucede con otros programas de calendarios. El fabricante ha dedicado 250 páginas para explicar paso por paso cómo crear eventos y añadirlos al calendario, cómo insertar nuevas imágenes y modificar el aspecto de los mismos. Incluye algunos buenos consejos y modelos de calendarios posibles. No obstante, el manual y el programa tienen un defecto clave: no dicen cómo poner en funcionamiento su calendario una vez que lo ha creado. Softkey le permite imprimirlo y no hay duda de que el resultado será impresionante en blanco y negro y bien grapado, ya que las impresoras de color aún no son demasiado habituales en los hogares.

Confeccionar el *Calendario de Bañadores de Sports Illustrated* supone mucho más esfuerzo del que uno se imagina. Si desea un calendario personalizado con atractivos trajes de baño, opte por comprarse la versión impresa y añada su nombre.

– Dean H. Rominger



Las bellezas disponibles: Patricia Velasquez, Elle Macpherson, Angie Everhart, y otras 15 modelos están a su disposición en el calendario.



Es posible elegir las modelos que desee, aunque las imágenes son demasiado pequeñas para que se puedan utilizar.



Es muy fácil visualizar simultáneamente el calendario y la lista de acontecimientos.



JASC MediaCenter

Windows

JASC

Yo ya era un fan de JASC y solía utilizar *Paint Shop Pro*, una de las herramientas más útiles para visualizar, convertir y manipular imágenes gráficas.



En El CD-ROM
Pruebe la versión ejecutable del *Shareware MediaCenter.*

En la actualidad JASC ha continuado el ejemplo de *MediaCenter*, una excelente herramienta para mantener un registro de todos sus gráficos e imágenes multimedia. De hecho, la combinación del programa *Paint Shop Pro y MediaCenter* le permite adentrarse por muy poco dinero en el mundo de la edición de gráficos. *MediaCenter* (antes en versión shareware con el nombre



Lo fundamental de* MediaCenter *es su índice de imágenes.

ImageCommander) le permite visualizar directorios enteros de gráficos en forma de imágenes miniaturizadas (véase figura). Basta con hacer doble clic sobre cualquiera de las imágenes para poder editarla.

MediaCenter es compatible con todos los formatos gráficos, de vídeo y de audio. Puede convertir asimismo cualquier clase de imágenes a diferentes formatos, además de poder realizar este proceso en *batch* (diversas imágenes al mismo tiempo).

MediaCenter también le permite realizar presentaciones de transparencias simplemente haciendo clic. Además, crea de forma automática los efectos de transición entre cada imagen.

Al igual que *Paint Shop Pro, MediaCenter* no puede utilizarse para dibujo artístico, pero sí dispone de cientos de gráficos y archivos multimedia en el disco duro, sin olvidarnos de todos los archivos de vídeo y colecciones de *clip art* en CD-ROM. Constituye pues una herramienta de gestión inmejorable, ya que permite incorporar descripciones alusivas o bien descriptores para facilitar la tarea de identificación o de reordenación de los gráficos en áreas temáticas. *MediaCenter* guarda información sobre el ID de cada volumen, de forma que puede indicarle el disquete o el CD-ROM que contiene la imagen que intenta localizar. La gestión de archivos se ha simplificado, y es posible marcar cualquier imagen y copiarla en otro lugar, cambiarle el nombre o eliminarla. Asimismo puede imprimir los índices. *MediaCenter* le permitirá crear enlaces entre las diversas imágenes y los programas con los que desearía editarlas, sin tener en cuenta las asociaciones de los archivos definidas con anterioridad. Dispone de una excelente ayuda *on-line* e incluye un buen manual. Al igual que *Paint Shop Pro, MediaCenter* me ha facilitado increíblemente todas mis tareas de autoedición. Sencillo y muy útil, *MediaCenter* está concebido sobre todo para la gestión sencilla de las imágenes.

– Charles Brannon



HAN COLABORADO

Steven Anzovin, escritor "free-lance" residente en Amherst, Massachusetts, y autor de tres libros sobre Macintosh Multimedia. La segunda edición de su libro sobre ordenadores y Medio Ambiente, *The Green PC*, ha sido publicada recientemente por MacGraw-Hill.

Charles Brannon, antiguo editor de programas para *Compute Magazine* y Jefe de Proyecto de Epyx, en la actualidad supervisa una red Novell y para Windows para Trabajo en Grupos. Trabaja como redactor y asesor "free-lance". Es coautor del libro de próxima aparición *The Windows 95 Book* (Ventana Press). Vive en Greensboro, N.C.

Anne Gregor, nacida en Toronto y economista en prácticas, es la redactora de la Costa Oeste de *CD-ROM Magazine*. Desde Los Ángeles viene desarrollando diferentes trabajos relacionados con hardware y software, en general.

Tom R. Halfhill, escribe acerca de la industria informática desde el año 1981. Ha publicado más de una docena de libros sobre temas que van desde la programación de ordenadores a la historia de la Guerra Civil. Ha sido editor de la revista *Compute* y en la actualidad es redactor jefe de la oficina de la Costa Oeste de la revista *Byte*.

T. Liam McDonald, escribe sobre ordenadores, juegos, literatura y terror para numerosas publicaciones. Sus próximos libros incluyen *The 7th Guest/11th Hour Companion and T. Liam McDonald's games Extravaganza* (Sybex Press). Reside en Nueva Jersey.

Neil Randall, es Catedrático de Lengua Inglesa y Retórica en la Universidad de Waterloo en Ontario, Canadá. Es autor del libro recientemente publicado: *Teach Yourself the Internet: Around the World in 21 Days* (Sams Publishing) y coautor de *The World Wide Web Unleashed* y de *Plug'n' Play Internet*, (Sams Publishing).

Peter Scisco, desde 1985 se ha dedicado a escribir sobre la aplicación en el mundo de la Creatividad de los ordenadores y del softwar . Ha sido editor de la revista *Compute* y de *Kids & Computers*. Tiene tres hijos y es un infatigable defensor del ordenador en el mundo de la enseñanza. Reside en Winston-Salem, Carolina del Norte.

Tim Victor, es un entusiasta de la tecnología y ha trabajado como redactor y programador, y recientemente para Hanna-Barbera Productions en Los Ángeles. En la actualidad reside en Greesnboro.

Katty Yakal, es periodista "free-lance" y desde 1983 viene dedicándose a escribir sobre programas informáticos para diferentes empresas y publicaciones técnicas. Reside en Los Osos, California.

Tom R. Halfhill

Enciclopedias en CD-ROM



Debía resultar mortalmente aburrido consultar la información sobre papel antes de la invención de los catálogos, de los índices de contenidos y la Clasificación Decimal Universal.

¿Pueden imaginarse el esfuerzo que suponía hallar un dato concreto en una pila de rollos de papiro? No tiene sentido almacenar información si no dispone de un medio para poder recuperarla cuando sea necesario. La capacidad de localizar los datos de forma instantánea es cada día más importante a medida que aumenta nuestro caudal de conocimientos y mejoran las prestaciones de los medios de almacenamiento. Mientras un único libro contiene miles de palabras, un solo CD-ROM puede contener el equivalente de una pequeña biblioteca. Los CD-ROMs se manejan mediante ordenadores, y éstos son capaces de realizar las tareas mecánicas a una velocidad pasmosa. Un equipo medio puede efectuar una búsqueda en un volumen similar a la Biblia en menos tiempo del que tardaría Vd. en leer la primera página del Génesis.

No obstante, los procedimientos de búsqueda de los lectores de CD-ROM actuales aún deben mejorarse notablemente. La editora Compton´s New Media patrocinó una demostración interesante sobre este tema en una feria del libro celebrada en San Francisco. La excusa era comparar la versión impresa de la enciclopedia Compton con su versión en formato CD-ROM. ¿Cuál de las dos podía ser más fácil de consultar?

A pesar del riesgo, la editorial Compton no le preocupó que su producto electrónico pudiera ser contraproducente en manos de usuarios noveles. De hecho, uno de los asistentes a la demostración era tan novato en el manejo de ordenadores que incluso desconocía las teclas de función. Sin embargo, la mayoría de los que participaron en la demostración pudieron trabajar con comodidad aun cuando carecían de experiencia en el uso de la enciclopedia Compton.

Con objeto de equilibrar la competición, Compton formuló una serie de preguntas cuyas respuestas debían hallarse consultando ambas versiones de la enciclopedia. Las cuestiones cubrían una amplia gama de temas: ¿cuál es el edificio más alto de Pensylvannia? ¿En qué año se liberó Texas?, etc.

En seguida quedó claro que los usuarios del CD-ROM estaban en inferioridad de condiciones debido a las sofisticadas herramientas de búsqueda. Al introducir una frase, el programa de búsqueda de Compton ofrece de inmediato una lista con las secciones que contienen las palabras de referencia contenidas en dicha frase. No obstante, muchos de los términos de referencia obtenidos no guardaban relación alguna con el concepto buscado. Los términos clave se realzan en un color diferente, pero aún así es necesario leer cada uno de los artículos. Se echaba de menos una utilidad para obviar las referencias irrelevantes y poder proseguir la búsqueda.

El sistema de búsqueda además tampoco es demasiado inteligente. Por ejemplo, si se quería contestar la pregunta: ¿cuándo se originó el crack de la bolsa de Nueva York?, el programa ofrece la siguiente "perla". Crack: sustancia nociva para la salud obtenida por medios químicos en laboratorio. Si bien estas salidas de tono amenizan cualquier consulta, sería recomendable que el programa pudiera reconocer mejor el contexto de las consultas.

> *Los sistemas de búsqueda de los CD-ROMs actuales deben mejorar sensiblemente. A veces los resultados de una búsqueda pueden ser impredecibles.*

Esta demostración enseñó que los humanos aún pueden plantar cara a los ordenadores. Uno de los concursantes en la demostración era bibliotecario y superó limpiamente a su oponente informático. El resultado final: de 22 preguntas formuladas, los usuarios del CD-ROM resultaron vencedores en nueve ocasiones; los que utilizaron la versión impresa ganaron ocho veces, hubo tres empates y, en dos ocasiones, ninguno de los participantes pudo hallar la respuesta a tiempo.

Aunque no se trataba de un experimento científico, resultó esclarecedor para muchos. Si tenemos en cuenta que el libro no ha evolucionado en doscientos años y que el ordenador se halla sólo en su etapa inicial de desarrollo, y que la cantidad de información disponible se multiplica con más rapidez que nunca, todo parece apuntar que el futuro de la información pasa por la electrónica.

PC



Mac

DEMOS DE JUEGOS

Diviértase con los últimos juegos en nuestro instalador DOS.
- Creature Shock
- Drug Wars
- The Fortress of Dr. Radiaki

... o diseñe con Klik & Play sus propios juegos.

ENTRETENIMIENTO EDUCATIVO

Aprender es divertido con:
- The DK Multimedia Sampler
- Peter and the Wolf
- Thumbelina
- The Treasure Hunt
- The Learning Company Sampler

ENCICLOPEDIA ELECTRÓNICA

Descubra América con los documentos históricos de EE. UU., o admire la libertad de prensa en las entrevistas de Play Boy.

Y MUCHO MÁS...

Programas gráficos:

- PhotoDex
- JASC MediaCenter
- Art Gallery

... ¡y lo último en shareware para PC!

THE LEARNING COMPANY SAMPLER

Una selección de programas de la compañía que marcó la pauta en el software educativo.

CURIO STRIP

¿Qué significa esto?, esperamos que nos lo pueda decir. Es hora de estrujarse el cerebro.

PAPER PLANES: ENTRETENIMIENTO AERODINÁMICO

...donde la diversión se encuentra con la tecnología.

LAS FUENTES DE LA FE

Un nuevo programa multimedia que examina las religiones del mundo con mayor número de practicantes.

PETER AND THE WOLF

El clásico cuento de Prokofiev, en el que puede admirar los talentos artísticos de Kristie Alley y Lloyd Bridges.

CURIOSIDADES

Documentos históricos americanos. Que les harán conocer mejor la historia de EE.UU.

